PC GAMES

ΛΥΣΕΙΣ - ΧΑΡΤΕΣ - STRATEGY GUIDES - HINTS'N'TIPS

ΕΙΔΙΚΗ ΕΤΗΣΙΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 ΔΡΧ.

276 ΣΕΛΙΔΕΣ ΜΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΑΓΑΠΗΜΕΝΩΝ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ!



- STARCRAFT
- TEMÜJIN
- QUAKE 2
- EGYPT
- MYTH
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- FIFA WORLD CUP 98
- BLACK DAHLIA
- HELLFIRE
- VIRTUA FIGHTER 2
- RIVEN
- AGE OF EMPIRES
- HEXEN 2
- RESIDENT EVIL
- ZORK GRAND INQUISITOR

1998 ΖΗΤΩ τα GAMES!

EDITORIAL

Να πάρει! Είναι το τρίτο ξενύχτι στη σειρά και δεν έχω καταφέρει ακόμα να περάσω αυτό το αναθεματισμένο σημείο. Ενα hint, βρε παιδιά, κάτι, δεν υπάρχει; Δεν αντέχω άλλο πια, θα το παρατήσω το παιχνίδι, μου 'χει σπάσει τα νεύρα. Δεν το 'χει παίξει και κανένας γνωστός ώστε να με βοηθήσει, δεν έχει δημοσιεύσει τη λύση του το "PC Master" για να προχωρήσω λίγο παραπέρα, δεν έχω και εγώ άλλο κουράγιο ούτε άλλες ιδέες. Μπούχτισα πια. Ε, ρε, και να έβρισκα κάπου τη λύση του! Δεν θα τη διάβαζα ολόκληρη, α-πα-πα! Θα χανόταν όλη η μαγεία. Μόνο, να, μια μικρή ματιά θα έριχνα για να δω πώς μπορώ να ξεκολλήσω από εδώ που βρίσκομαι και μετά... ποιος με πιάνει!

Ασε πια το άλλο: Τους τελευταίους μήνες τρία παιχνίδια ξεκίνησα, τα δύο τα παράτησα στη μέση. Μα πού πάνε και τα σκέφτονται οι άτιμοι οι κατασκευαστές; Στο Starcraft κόλλησα με τους Protoss. Με τρώνε λάχανο μέχρι να πεις κίμινο. Στο Riven έχω κολλήσει εδώ και μήνες με αυτόν τον άτιμο το χάρτη των νησιών. Και τώρα, στο Temüjin δεν μπορώ ούτε τσάι να φτιάξω - χώρια που με έχουν τσακίσει οι εξυπνάκηδες στο Ultima On Line. Ελεος! Λίγη βοήθεια, χριστιανοί! Heeelp!

Ηρεμία. Προπαντός ηρεμία. Για να σκεφτώ λίγο. Κάτι έγραφε το "PC Master" για κάποια ειδική έκδοση με λύσεις. Από το Πάσχα την περιμένω -τότε είχα κολλήσει στο Riven θυμάμαι- έφτασε καλοκαίρι και ούτε φωνή ούτε ακρόαση. Μα, τι είναι αυτό που βλέπω στο περίπτερο ευθύς εμπρός μου; Πείτε μου ότι είναι αλήθεια και δεν κάνουν πουλάκια τα μάτια μου! Ναι! Αυτό είναι! Ηρθε! Εφτασε! Είναι εδώ! Πιάσε ένα περιποιημένο "PC Games", περιπτερά, και μην καθυστερείς με άσκοπες φλυαρίες.

Καιρός να τελειώσουμε ό,τι εκκρεμότητες έχουμε αφήσει πίσω μας. Τρέμετε Terrans! Κουράγιο, Mei... Gehn, φυλάξου! Ερχομαι πάνοπλος και αποφασισμένος!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ACTION

50 Hexen 2
Ενα δυναμικό 3-D shoot'em up "ξετυλίγει" τα μυστικά του.



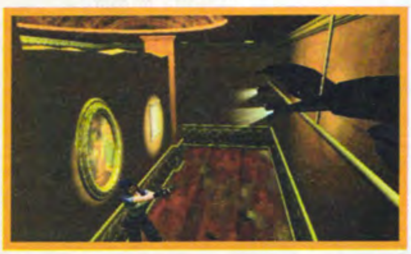
132 Mortal Kombat Trilogy
Ενας πλήρης οδηγός ειδικών και τελικών κινήσεων για κάθε διαθέσιμο χαρακτήρα του εξαιρετικού αυτού beat'em up.

156 Outlaws
Επιζήστε στην Αγρια Δύση!

174 Virtua Fighter 2
Ολες οι κινήσεις των χαρακτήρων για να... ευχαριστηθείτε ξύλο!



204 Resident Evil
Κάνετε μια αποτελεσματική έξωση στο "σατανικό κάτοικο".



226 Quake 2
Ολοι οι χάρτες του δημοφιλέστατου παιχνιδιού δράσης.

ADVENTURE/RPG

36 Temüjin
Η μυστηριακή ατμόσφαιρα αυτής της εκπληκτικής περιπέτειας δεν αποτελεί πλέον πρόβλημα για εσάς.



58 Ripper
Η πλήρης λύση του συναρπαστικού θρίλερ με πρωταγωνιστή τον Christopher Walken.



70 Black Dahlia
Το δεύτερο μέρος του Ripper, αυτή τη φορά με έναν άλλο μεγάλο πρωταγωνιστή του Χόλιγουντ στο καστ, τον Dennis Hopper.



90 Riven
Μια πράγματι μοναδική λύση ίσως του κορυφαίου adventure, από τον μαιτρ του είδους Αντρέα Τσουρινάκη.



124 Blade Runner
Ενας μυθικός κινηματογραφικός τίτλος δεν θα σας δυσκολέψει στη "μετάλλαξη" του σε computer game.

138 Hellfire
Βγείτε ζωντανοί μέσα από τις φωτιές της κόλασης!



144 Zork Grand Inquisitor
Ο πιο πρόσφατος τίτλος της πασίγνωστης σειράς των Zork δεν θα σας παιδέψει άλλο...

168 Egypt



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Η. Ιακωβάκης,**ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ**: Μαρία Τσαμπλάκου,

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Κώστας Αστροπεκάκης, Γιάννης Βιτσαράς, Ηλίας Καφούρος, Μάριος Καραγιάννης, Αντώνης Μανωλόπουλος, Γεράσιμος Μήλας, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Βαγγέλης Παλάντζας, Ελίνα Παντοβάνη, Σπύρος Παράσχης, Ανδρέας Τσουρινάκης,

ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά

MARKETING: Αθηνά Αϊναλή, Ελένη Τσιπά, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ:** Δημήτρης Αλαφούζος, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Μίλητος, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

Ταξιδέψτε άνετα και χωρίς κανένα πρόβλημα στην αρχαία Αίγυπτο: Ο Οσιρις είναι μαζί σας!

190 Journeyman Project 3
Βάλτε μπροστά τη χρονομηχανή σας και ετοιμαστείτε για μια περιπέτεια χωρίς προηγούμενο...



250 Ultima Online
Τα πάντα για το δημοφιλέστερο on-line παιχνίδι.



SIMULATION

84 FIFA 98 (World Cup 98 & Road to World Cup 98)
Βγείτε νικητές στο δικό σας Μουντιάλ!



216 NBA Live 98
Για να μη ζηλεύετε πια τον Michael Jordan, ιδού η ευκαιρία να τον μιμηθείτε και, γιατί όχι, να τον ξεπεράσετε...

STRATEGY

14 Starcraft
Ολες οι αποστολές και για τις τρεις φυλές του παιχνιδιού που δεν χρειάζεται άλλες συστάσεις.



118 Myth
Ακολουθήστε τις συμβουλές μας προκειμένου να μετατρέψετε το... μύθο σε πραγματικότητα!



178 Panzer General 2
Στρατηγέ μου, συγχαρητήρια: Κερδίσατε τον πόλεμο!



202 Lula
Το πιο πικάντικο resource management game είναι πλέον... piece of cake!



210 Dark Omen
Επικές μάχες στον κόσμο του πασίγνωστου Warhammer.



222 Age of Empires
Χτίστε ανενόχλητοι την αυτοκρατορία σας.



242 Chaos Island
Βάλτε τάξη στο... Χάος!



ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ

6 Computer & Video Games: A Never Ending Story
Αναδρομή στο ένδοξο παρελθόν του gaming.

266 Hints'n'Tips
Δεκάδες cheats για τα δημοφιλέστερα PC games.

274 Αποχαιρετισμός στα... games
Ο επίλογος της έκδοσης που κρατάτε στα χέρια σας.

COMPUTER & VIDEO GAMES

A NEVER ENDING STORY

Αλήθεια, θυμάστε ποιο ήταν το πρώτο computer game που παίξατε ποτέ; Μήπως ήταν το Monkey Island; 'Η μήπως είστε πιο παλιοί στο χώρο και προλάβατε το θρυλικό Pac Man στις δόξες του; Ποια παιχνίδια θυμάστε περισσότερο κατά την πορεία της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας μέσα στο χρόνο: εκείνα του Atari 2600 και της Amiga ή μόνο αυτά των PCs τα τελευταία χρόνια; Αναρωτηθήκατε ποτέ για το παρελθόν των computer games, δηλαδή για το πώς φτάσαμε στο σημείο να βλέπουμε τα εκπληκτικά παιχνίδια της εποχής μας; Πώς ξεκίνησαν τα γραφικά για να καταλήξουν στο μαγευτικό κόσμο του Forsaken, πώς κινήθηκε το gameplay για να φτάσει στο επίπεδο του θρυλικού Command & Conquer; Αν θέλετε τις απαντήσεις στα προηγούμενα ερωτήματα, διαβάστε τις σελίδες που ακολουθούν. Ομως, κρατηθείτε καλά! Θα κάνουμε ένα ταξίδι στο χρόνο - και μάλιστα σε warp speed!

του Σωτήρη "Time Voyager" Μπέλλου

1961-1971: ΟΙ ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΙ ΣΤΟ ΕΙΔΟΣ

Μη νομίζετε ότι η χρονομηχανή μας έκανε κάποιο λάθος. Κάπου εκεί αρχίζει η όλη ιστορία: 27 χρόνια πριν!

1961 Ο φοιτητής της Πληροφορικής στο κολέγιο του MIT Steve Russel κατασκευάζει το πρώτο computer game όλων των εποχών! Το νέο θαύμα της τεχνολογίας έτρεχε κάτω από έναν Digital PDP-1, ένα τεράστιο mainframe στο μέγεθος μικρού δωματίου. Μάλιστα το επίτευγμα είχε τόσο μεγάλη απήχηση, ώστε άνθρωποι από όλο τον κόσμο επισκέπτονταν το MIT με σκοπό να το θαυμάσουν. Το όνομα αυτού Spacewar. Τα γραφικά του... ASCII χαρακτήρες. Οσο για ήχο, απλά κάτι τέτοιο εκείνη την εποχή φάνταζε ουτοπία.

1962-64 Το Spacewar εξακολουθεί να τρέχει μόνο κάτω από mainframes εκατομμυρίων δολαρίων. Σιγά -σιγά, όμως, άνθρωποι με διορατικότητα διαβλέπουν την επερχόμενη επιτυχία της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας. Ετσι ιδρύεται η Sega Enterprises, που μετέπειτα έμελλε να παίξει πρωταγωνιστικό ρόλο στη βιομηχανία παραγωγής παιχνιδιών.

1966 Ο Ralph Baer, ενθουσιασμένος από το Spacewar, αποφασίζει ότι τέτοια παιχνίδια πρέπει να βρεθούν σύντομα στο σπίτι του μέσου ανθρώπου. Πειραματίζεται με τις τηλεοράσεις και το σήμα τους, σε μια προσπάθεια να αποδείξει ότι αυτές είναι ικανές να "φιλοξενήσουν" παιχνίδια. Παράλληλα η Sega Enterprises κυκλοφορεί το πρώτο arcade ονόματι Periscope.





1967 Ο Baer κατορθώνει να ολοκληρώσει τις μελέτες του, παρουσιάζοντας ένα παιχνίδι για την τηλεόραση

παρόμοιο με το tennis. Ασπρόμαυρο, με... γραμμούλες και παύλες και με μια μικρή μπάλα, που κινείται ωσότου κάποιος παίκτης δεν προλάβει να τη χτυπήσει. Το παιχνίδι αποτελεί τον πρόγονο του θρυλικού Pong, που θα κυκλοφορούσε λίγο αργότερα.

1971 Η Magnavox αγοράζει την τεχνολογία από τον Baer και αρχίζει την κατασκευή του Odyssey. Πρόκειται για μια συσκευή που θα μπορούσε να συνδεθεί με την τηλεόραση και να παίζει παιχνίδια παρόμοια με εκείνο που καθιέρωσε ο Baer.

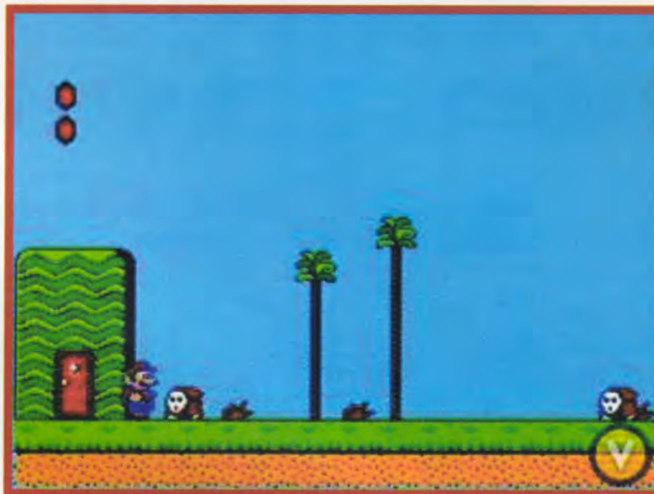
1972-1980: Η ATARI ΜΠΑΙΝΕΙ ΣΤΟ ΚΟΛΠΟ

Το ταξίδι μας στο χρόνο συνεχίζεται. Αφού γνωρίσαμε τους πρωτοπόρους της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, είναι καιρός να μάθουμε για την εταιρία που την έβαλε στα σπίτια μας.

1972-73 Το Pong γίνεται hit στα arcades. Πολλές εταιρίες, θέλοντας να γευτούν την επιτυχία του, κυκλοφορούν παρόμοια παιχνίδια και κατακλύζουν την αγορά. Το φαινόμενο της αντιγραφής παρουσιάζεται από τότε, αλλά σε τελική ανάλυση ο ανταγωνισμός είναι πάντα υπέρ του gamer.

1974 Παρουσιάζεται μια μυστηριώδης εταιρία, η Kee. Κυκλοφορεί τον τίτλο της χρονιάς (το Tank) στα arcades, ενώ πολλοί υπάλληλοι της Atari προσαρτώνται σε αυτήν. Αργότερα αποκαλύπτεται ότι η συγκεκριμένη εταιρία είναι απλά μια θυγατρική της Atari, με την οποία επανασυγχωνεύεται.

1975 Η Atari ξεπερνά τους ενδοιασμούς της και λανσάρει στην αγορά το Home-Pong. Το σύστημα μοιάζει με το Odyssey και προσφέρει στον αγοραστή τη δυνατότητα να παίξει το Pong στην τηλεόρασή του. Φυσικά το μηχάνημα γίνεται ανάρπαστο και οι παραγγελίες ξεπερνούν τις δυνατότητες της Atari. Την κατάσταση για την εταιρία σώζει ο Bushnell (κατά πολλούς ο πατέρας της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας), που επενδύει 10 εκατομμύρια δολάρια στο όνομά της!



Ο περίφημος Mario, ένας από τους πλέον κλασικούς χαρακτήρες που εμφανίστηκαν ποτέ σε παιχνίδι.



1976 Πολλές εταιρίες μιμούνται την Atari, κυκλοφορώντας δικά τους home συστήματα. Μία από αυτές, η Fairchild Camera, κυκλοφορεί το πρώτο σύστημα με catridges και το εφοδιάζει και με ένα είδος joystick. Το εν λόγω χειριστήριο ενσωμάτωνε μόνο μοχλό, δηλαδή δεν διέθετε πλήκτρο Fire. Οι παίκτες, αν ήθελαν να ενεργοποιήσουν τη λειτουργία "fire", απλώς πίεζαν το μοχλό προς τα κάτω!!! Η εταιρία Exidy κυκλοφορεί το παιχνίδι Death Race, όπου ο παίκτης κέρδιζε τρέχοντας σαν μανιακός και πατώντας με το όχημά του φιγούρες! Ο Τύπος ξεσηκώνεται για τη βία των games...



Μονομαχία στο εξαίρετο Street Fighter.

1977 Η Midway κυκλοφορεί το εκπληκτικό Gunfight στα arcades, όπου και σπάει τα ταμεία. Η είδηση όμως είναι η κυκλοφορία του Atari VCS (κοινώς 2600). Το φοβερό εκείνο μηχάνημα διατίθετο στην εξωφρενική τιμή των 250 λιρών. Φυσικά οι πωλήσεις του απογοητεύουν την εταιρία.

1978 Το παιχνίδι Adventure παρουσιάζει το πρώτο easter egg! Αν οι παίκτες μετέφεραν ένα γκρίζο... pixel στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού, είχαν πρόσβαση σε ένα δωμάτιο όπου αναγραφόταν με φωτεινά γράμματα το όνομα του κατασκευαστή. Οι Atari και Midway κυκλοφορούν τα Football και Space Invaders, τα οποία γίνονται ανάρπαστα. Ειδικά το δεύτερο πετυχαίνει όσο κανένα άλλο παιχνίδι. Το Space Invaders αποτέλεσε τον πρόγονο των shoot'em up. Γνωρίζω παίκτες που, μόλις πέσει στα χέρια τους κανένα παρόμοιο shareware, ξεχνάνε να σταματήσουν!

1979 Η χρονιά της Atari. Παρουσιάζει στα coin-op το εκπληκτικό Lunar Lander, το πρώτο με γραφικά vector (ο πρόγονος των πολυγώνων). Λίγο αργότερα κυκλοφορεί, επίσης στα coin-op, το ανεπανάληπτο Asteroids. Παράλληλα, οι πωλήσεις του VCS αρχίζουν να αυξάνονται εντυπωσιακά.

1980 Η Atari εξασφαλίζει τα δικαιώματα κυκλοφορίας του Space Invaders στην κονσόλα της. Οι πωλήσεις της αγγίζουν αστρονομικά επίπεδα. Η ίδια εταιρία εκδίδει το πρώτο 3D game, το εκπληκτικό Battlezone. Ομως ένα μέρος των προγραμματιστών της παραιτείται και δημιουργεί την Activision που όλοι γνωρίζουμε. Η είδηση από την μακρινή Ιαπωνία είναι το Pac Man. Το παιχνίδι κάνει θραύση και οι παραγγελίες από όλο τον κόσμο για το coin-op του ξεπερνούν τις 300.000!



Η "λίθινη" εποχή των computers μάς άφησε ουκ ολίγα "διαμάντια"...

1981-1985: ΟΙ HOME COMPUTERS ΣΤΟ ΠΡΟΣΚΗΝΙΟ

Φτάσαμε και στην εποχή των home computers. Οι περισσότεροι από εσάς, προτού στραφείτε στον κόσμο των PCs, είναι σίγουρο πως ξεκινήσατε από εδώ. Ξαναζήστε λοιπόν εκείνες τις στιγμές, έστω και για λίγα λεπτά!

1981 Σχεδόν κάθε μεγάλη εταιρία παρουσιάζει και το δικό της μοντέλο home υπολογιστή. Ο χώρος είναι μπερδεμένος, σιγά-σιγά όμως ένας σοβαρός αντίπαλος γεννιέται και έπειτα από λίγο καιρό εδραιώνεται στην κορυφή. Ο λόγος φυσικά για την Apple, που κερδίζει συνεχώς έδαφος με τους προσιτούς και εύχρηστους home υπολογιστές της. Επιπλέον, τα παιχνίδια αρχίζουν να κυκλοφορούν σε δισκέτες 5 1/4, αντί για το καθιερωμένο κασετόφωνο. Οι εταιρίες παιχνιδιών παρουσιάζονται η μία μετά την άλλη, έτσι ονόματα όπως Epyx και Sierra Online γίνονται ολοένα πιο γνωστά. Στα arcades και στις κονσόλες, ένας νέος ήρωας εκθρονίζει τον Pac Man. Ποιος; Μα φυσικά ο ξυλουργός του πρωτοεμφανιζόμενου Donkey Kong, που αργότερα θα ονομαστεί Mario προς τιμήν του στελέχους της Nintendo Mario Segali.

1982 Κυκλοφορεί το Zork 1 σε Apple II και προκαλεί πάταγο. Μια νέα εταιρία στο χώρο, η Microsoft, κυκλοφορεί το Olympic Decathlon, οι πωλήσεις του οποίου όμως απογοητεύουν. Επίσης, καινούριες εταιρίες, που στις μέρες μας πρωταγωνιστούν στην gaming industry, ιδρύθηκαν εκείνη τη χρονιά. Μερικές από αυτές ήταν οι Electronic Arts, Access και LucasFilms (βέβαια μετά άλλαξε το όνομά της σε LucasArts). Στην αντίπερα όχθη, η Namco παρουσιάζει το Ms Pac Man, το οποίο γίνεται το πλέον επιτυχημένο coin-op στην αμερικανική αγορά. Ομως οι υπολογιστές και οι κονσόλες δείχνουν να κερδίζουν τη μάχη από τα arcades. Στο τέλος της χρονιάς ανακοινώνεται πως οι πωλήσεις των arcades ήταν κατά πολύ χαμηλότερες από τις αναμενόμενες. Τα συστήματα της Atari, οι Apple και το άφθονο software τους κερδίζουν το μεγαλύτερο μερίδιο των gamers. Κυκλοφορεί και ο Commodore 64. Εκείνη όμως την περίοδο η απάντηση από τη Βρετανία άκουγε στο όνομα Spectrum. Το πλαστικό αυτό κουτί με το παλαιολιθικό κασετόφωνο καθιερώνεται ως η πιο προσιτή home πρόταση και αλλάζει παντελώς το πρόσωπο της αγοράς των Home Micros. Ο λόγος; Ο γνωστός που κάνει κάθε υπολογιστή να ξεχωρίζει: Το software.



1983 Η πρωτοκαθεδρία της Apple και του μοντέλου της Apple II αμφισβητείται, λίγους μήνες μετά την κυκλοφορία των υπολογιστών 400 και 800 από την Atari. Επίσης, οι δυνατότητες του Commodore 64 στα παιχνίδια τον καθιστούν όλο και πιο δημοφιλή στο αγοραστικό κοινό. Παράλληλα, τα μοντέλα του Spectrum κερδίζουν την αγορά. Το software που τα συνοδεύει γίνεται όλο και πιο πλούσιο. Στις μετέπειτα χρονιές τα παιχνίδια για το format του κυκλοφορούσαν αδιάκοπα, με μερικά να αποτελούν και λόγο αγοράς του μηχανήματος. Ομως, τα coin-op αποδεικνύουν ότι θα χρειαστούν να περάσουν πολλά χρόνια, μέχρι κάποιος υπολογιστής ή κονσόλα να πλησιάσει τις δυνατότητές τους. Η Cinematronics κατασκευάζει το πρώτο arcade με τεχνολογία laser disk, το απίστευτο Dragon's Lair. Με γραφικά που κάνουν τους παίκτες να μην πιστεύουν στα μάτια τους και ψηφιακό ήχο, το Dragon's Lair θα γίνει θέμα συζήτησης στα διασημότερα shows της Αμερικής και σημείο αναφοράς για την τεχνολογική πρόοδο. Ομως η console industry δεν δείχνει να πτοείται από τη συνεχή άνοδο των πωλήσεων των computers. Η Nintendo κυκλοφορεί την κονσόλα Family Computer (Famicom) και γεύεται τους καρπούς μιας τεράστιας εμπορικής επιτυχίας.

1984 Η Atari ταλαντεύεται επικίνδυνα μεταξύ φθοράς και αφθαρσίας. Το πρώην στέλεχος της Commodore Jack Tramiel αγοράζει

COMPUTER & VIDEO GAMES

τη θρυλική εταιρία και λανσάρει νέα, βελτιωμένα συστήματα, τα XE και XL. Ομως οι Βρετανοί έχουν μπει για τα καλά στο κόλπο. Η Amstrad ταράζει τα λιμνάζοντα ύδατα, κυκλοφορώντας έναν προσωπικό υπολογιστή με ενσωματωμένο κασετόφωνο, τον CPC 464. Τη συνέχεια τη γνωρίζετε: Ο 464 γίνεται 664 και στη θέση του κασετόφώνου μπαίνει το disk drive. Λίγο καιρό αργότερα ανακοινώνεται και ο 6128 με τα επαναστατικά... 128K RAM και disk drive. Το αντίπαλο... δέος ακούει στο όνομα Spectrum Plus. Από κοντά και οι Commodore καθώς η μάχη κορυφώνεται. Η Nintendo μονοπωλεί το εμπόριο στις κονσόλες, αφού τα παιχνίδια του 2600 και του 5200 της Atari είναι πια ξεπερασμένα. Σιωπηλά ετοιμάζει τη νέα κονσόλα της, που θα φέρει το όνομα NES. Από την άλλη, οι εκπληκτικές δυνατότητες του Commodore 64 στα παιχνίδια εκμεταλλεύονται άριστα από τα software houses και τον φέρνουν στην κορυφή. Η Electronic Arts, που το προηγούμενο έτος είχε εντυπωσιάσει με τα παιχνίδια της, αποποιείται τον τίτλο "καλλιτέχνες του software". Ηγετικό στέλεχός της δηλώνει πως θα πρέπει να δουλέψουν σκληρά για να κερδίσουν αυτό το χαρακτηρισμό. Περίπου δεκαπέντε χρόνια μετά, έχοντας παρουσιάσει παιχνίδια όπως το FIFA 98, φαίνεται ότι μάλλον τα κατάφεραν.

Εκείνη την εποχή, οι home υπολογιστές ηγούνται στα παιχνίδια. Η IBM, όμως, κάνει μια κίνηση που φιλοδοξεί να μετατρέψει τους προσωπικούς υπολογιστές σε απαραίτητο εργαλείο, τόσο δουλειάς όσο και διασκέδασης. Λανσάρει το PC Junior, εφοδιασμένο με drive 5 1/4 και δύο υποδοχές για cartridges. Παρ' ότι το μηχάνημα είναι τεχνολογικά προηγμένο, οι εταιρίες διστάζουν να το προωθήσουν, καθώς η τιμή του είναι απαγορευτική για το μέσο χρήστη. Το αποτέλεσμα για την "Γαλάζια Κυρία" είναι καταστροφικό, αφού οι πωλήσεις του PC JR πατώνουν. Ομως η αγορά των PCs προσπαθεί να γίνει όλο και πιο προσιτή. Τουλάχιστον τέτοιες προσπάθειες αυτό υποδηλώνουν.

1985 Η χρονιά σημαδεύτηκε από σημαντικά γεγονότα. Στο "δικό μας" χώρο όλα έδειχναν ότι τα αντιαισθητικά γκρίζα κουτιά θα μπορούσαν κάποτε να ανταγωνιστούν τους home υπολογιστές στα παιχνίδια. Τα περισσότερα software houses τα υποστήριζαν, μεταφέροντας σε PC/XT format πολλούς από τους τίτλους-επιτυχίες των γνωστών παιχνιδομηχανών και arcades. Οσον αφορά στους 8-μπιτους υπολογιστές, ο μαγικός κόσμος τους προσέλκυε αναρίθμητους αγοραστές. Δεν γνωρίζω ποια παιχνίδια θυμάστε από εκείνη την εποχή, εκείνα όμως που δεν μπορώ να ξεχάσω είναι τα Ikari Warriors, Commando και τα λίγο μεταγενέστερα Barbarian, Renegade και The Pawn. Από εταιρίες, μη μου πείτε ότι δεν θυμάστε την παντοδυναμία της Ocean; Το πέρασμα στα 16 bit έγινε εντυπωσιακά, καθώς οι πανίσχυροι 68000 χτυπούσαν στις "καρδιές" της πρώτης Amiga και του 520 ST της Atari. Τη χρονιά εκείνη και για πολλές που ακολούθησαν, φανταστικά games έκαναν την εμφάνισή τους. Ομως ο πόλεμος μεταξύ των Amiga-άδων και των PC-άδων δεν άργησε να ξεσπάσει. Χρειάστηκαν πολλά χρόνια για να μείνει μόνος ένα νικητής. Από την άλλη η Nintendo, φιλοδοξώντας να κατακτήσει και την αμερικανική αγορά, κυκλοφορεί το NES και κλασικά παιχνίδια όπως το Super Mario Bros, που έγραψε τη δική του ιστορία.

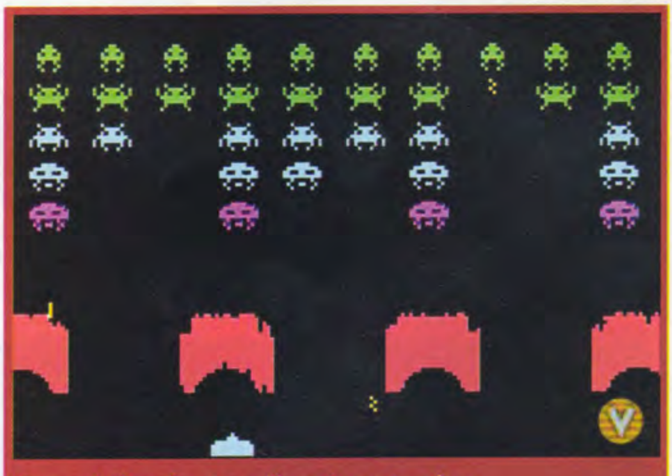


Ηταν ίσως η χειρότερη εποχή για έναν gamer ως προς το τι μηχάνημα να διαλέξει: από τη μία τα εκπληκτικά παιχνίδια της Amiga και από την άλλη οι ολοένα αυξανόμενες δυνατότητες των PCs. Επιπλέον, κανείς δεν μπορούσε να παραβλέψει τη σταθερότητα της Nintendo.

1986-1990: ΤΟ ΤΟΠΙΟ ΞΕΚΑΘΑΡΙΖΕΙ

Η συγκεκριμένη πενταετία αποτελεί τον επόμενο σταθμό μας. Κρίσιμα χρόνια, που ξεκαθάρισαν την υπόθεση κυριαρχία στον πόλεμο των υπολογιστών.

1986-87 Σχεδόν όλα τα games κυκλοφορούν σε όλα τα formats: από CPC και Commodore μέχρι Amiga και PC. Τα παιχνίδια που παίζονται μετά μανίας είναι το Pirates και το Ultima IV. Ομως, ιδιαίτερα στα PCs, τα adventures αρχίζουν να αγαπιούνται ως ξεχωριστή κατηγορία παιχνιδιών και να αποκτούν το δικό τους φανατικό κοινό. Τα παιχνίδια-σειρές που ξεκινούσαν εταιρίες όπως οι Sierra και Origin έχουν τρομακτική επιτυχία, κάτι που ωθεί την αγορά των PCs σε υψηλά επίπεδα. Ο πόλεμος μεταξύ Amiga και PC μαίνεται, όμως μερικές προβλέψεις κάνουν λόγο για παντοκρατορία των συμβατών στα επόμενα χρόνια. Ο λόγος; Η συνεχής εξέλιξη τόσο σε hardware όσο και σε



Ποιος, αλήθεια, δεν έχει παίξει το Space Invaders;

software. Στον τομέα των παιχνιδομηχανών, μπορεί η Nintendo να έσπασε όλα τα ρεκόρ πωλήσεων με το NES, αλλά η SEGA κάνει δυναμική είσοδο στη home ψυχαγωγία με το Master System.

1988 Η Amiga και ο 520 ST συνεχίζουν να μεσουρανούν. Το ένα μετά το άλλο υπέροχα παιχνίδια κάνουν την εμφάνισή τους σε αυτά τα formats. Ακόμα και οι 8-bit υπολογιστές δεν έχουν... εκλείψει. Βλέποντας πως τα PCs κινδυνεύουν να χάσουν το παιχνίδι των... παιχνιδιών, οι εταιρίες software αποφασίζουν να κυκλοφορούν τα παιχνίδια τους και για κάρτες EGA σε 16 χρώματα πλέον. Τα πρώτα σημάδια gaming υστερίας αρχίζουν να παρουσιάζονται, καθώς το υπέροχο Tetris χτυπά σαν καταιγίδα τον ορίζοντα των παιχνιδιών. Ισως το δεύτερο (μετά το Pac Man) παιχνίδι που προκάλεσε τόσο μεγάλο θόρυβο.

1989 Ακόμα μία χρονιά της Amiga διαφαίνεται στον ορίζοντα του gaming. Τίτλοι όπως Kick Off, Batman και Chase H.Q. έχουν ταχύτητα και γραφικά που τα PCs δεν μπορούν να συναγωνιστούν. Μέχρι τότε, όμως. Με την καθιέρωση της VGA και των καρτών ήχου, τα πάντα στο χώρο αλλάζουν δραματικά. Οι επεξεργαστές ανεβαίνουν επίπεδο και τα παιχνίδια παρουσιάζουν εντυπωσιακή βελτίωση. Τα adventures -αν και ακόμα σε text μορφή- προσελκύουν τον αγοραστή, ενώ οι σκληροί δίσκοι -που έχουν γίνει standard- εγγυώνται περισσότερες ώρες gameplay.



Το Gameboy υπήρξε δημοφιλέστατο για αρκετά χρόνια.

Το 1989 είναι επίσης η χρονιά που εμφανίζονται τα πρώτα on-line games καθώς και τα πρώτα παιχνίδια και για CD (ένα από αυτά ήταν το Manhole της Activision). Η πλάστιγγα γέρνει σαφώς υπέρ των συμβατών. Οσο για τις παιχνιδομηχανές, η μάχη μεταξύ Nintendo και Sega καλά κρατά. Η Sega ανακοινώνει την πρώτη 16-bit παιχνιδομηχανή (δεν ήταν το PC engine, όπως πολλοί υποστηρίζουν, αφού δεν ήταν καθαρά 16-μπιτο), το Genesis. Η βασική αντίπαλός της, η Nintendo, ανακοινώνει το Gameboy, που σχεδόν αμέσως γίνεται "must" και προκαλεί θύελλα ενθουσιασμού. Η Sega για να την ανταγωνιστεί κυκλοφορεί το Lynx - και η μάχη συνεχίζεται...

1990 Οι 16-bit Amiga και Atari ST χάνουν τη δύναμή τους. Αμφότεροι έπεσαν στην παγίδα να χαρακτηριστούν μόνο ως παιχνιδομηχανές - κάτι που δεν είναι αλήθεια. Οι PCs είναι πια ικανοί και στα παιχνίδια, ενώ χάρη στη συμβατότητά τους παρέχουν πρόσβαση σε μια τεράστια γκάμα software. Τα adventures εξακολουθούν να μαγεύουν, ενώ οι εταιρίες αρχίζουν να πειραματίζονται με νέα, πρωτότυπα παιχνίδια και καλύτερα interfaces.



Στιγμιότυπο από το Legend of Zelda.

Τα αποτελέσματα είναι συγκλονιστικά: Η LucasArts με το Loom παρουσιάζει το πρώτο point'n'click interface, που έμελλε να κάνει το gaming ακόμα πιο εύχρηστο και να αλλάξει τη μέχρι τότε μορφή των adventures. Ομως το γεγονός της χρονιάς είναι η κυκλοφορία του Sim City. Η τεράστια επιτυχία του τίτλου αποδεικνύει πως ο χώρος του software είναι ανεξάντλητος και ότι οποιαδήποτε θεματολογία είναι εφικτή σε ένα computer game. Αν δεν είχαν συμβεί εκείνα τα γεγονότα, πιθανώς ορολογίες όπως "χειρισμός", "playability" και "πρωτοτυπία" να έλειπαν από τους χαρακτηρισμούς των games και από τα... reviews μας.

Ολα όμως δείχνουν ότι τα computer games βελτιώνονται θεαματικά. Πάνω κάτω τα ίδια ισχύουν και για τις κονσόλες. Εκείνη τη χρονιά η Sega εδραιώνει τη θέση της χάρη στην επιτυχία του Genesis, ενώ το Super Mario 3 κάνει τη Nintendo περισσότερο αγαπητή. Βέβαια, η είσοδος της SNK στην αγορά, με το απεριόριστων δυνατοτήτων Neo Geo, δείχνει πως τα games εκτός από θεαματικά μπορεί να είναι και οικονομικώς επίπονα. Τα 24 bit της εν λόγω κονσόλας... τρομάζουν. Το ίδιο συναίσθημα όμως προκαλούν και οι τιμές των παιχνιδιών της. Κρίμα, διότι αν οι τιμές των games του Neo Geo ήταν πιο προσιτές, το πέρασμα στα 32 bit θα είχε γίνει γρηγορότερα...

1991-1996: Η ΕΚΡΗΞΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA

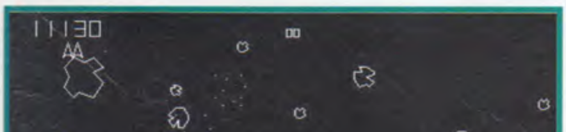
Να που πλησιάζουμε την εποχή μας. Στα χρόνια αυτά τα multimedia εδραιώθηκαν στο κοινό και βοήθησαν απεριόριστα τη συνεχή βελτίωση των computer games.

1991-93 Από εκείνη την εποχή κι έπειτα οι περισσότερες εταιρίες software για συμβατούς κυκλοφορούν τα παιχνίδια τους και σε CD-ROM έκδοση. Ομως η μεγαλύτερη μερίδα του κοινού δεν έχει κάνει ακόμα το επόμενο βήμα, αγοράζοντας αυτή τη "συσκευή των θαυμάτων". Οι τίτλοι παρουσιάζονται σε αυξανόμενους ρυθμούς, ενώ καλύτερα γραφικά, βελτιωμένος ήχος και speech θέτουν νέες βάσεις στο gameplay. Τα Wing Commander αποκτούν το δικό τους φανατικό κοινό, ενώ adventures όπως Monkey Island 1, 2 μας προσφέρουν μοναδικό χιούμορ. Οι SVGA κάρτες υπόσχονται ακόμα καλύτερα γραφικά και δεν αργούν να γίνουν το

COMPUTER & VIDEO GAMES

επόμενο upgrade για το μέσο χρήστη. Επίσης, το εθιστικό gameplay του X-Wing μαζί με τα εντυπωσιακά γραφικά του εδραιώνουν τη LucasArts μεταξύ των κορυφαίων εταιριών παραγωγής software. Σε αυτό βοηθούν και τίτλοι όπως Rebel Assault, Day of the Tentacle και Indiana Jones & the Fate of Atlantis (κυρίως). Το τελευταίο μας έδινε τη δυνατότητα να το ολοκληρώσουμε με τρεις διαφορετικούς τρόπους, χαρακτηριστικό που μιμήθηκαν πολλά από τα σύγχρονα παιχνίδια.

Τα computer games είχαν πια βρει το δρόμο τους. Στα υπόλοιπα γεγονότα της εποχής καταγράφονται η ανακοίνωση από τις Nintendo και Sony ενός περιφερειακού για το Super Nintendo - που μόλις είχε κυκλοφορήσει- ονόματι... PlayStation! Γρήγορα όμως το project εγκαταλείπεται και η Sony αποφασίζει να κυκλοφορήσει μόνη της μια πανίσχυρη 32-bit παιχνιδομηχανή με το ίδιο όνομα. Η Sega κυριαρχεί στα games με το Sonic (ο γράφων αγόρασε Megadrive μόνο για αυτό το παιχνίδι!!!), ενώ προωθεί και το Sega CD. Στα arcades παίζεται μετά μανίας το Street Fighter 2, το οποίο δείχνει το δρόμο στα σύγχρονα beat'em up (όσο σκέφτομαι τα πενηντάρικα που έχω χαλάσει σε αυτό, τρελαίνομαι).



1994 Το Wing Commander εκμεταλλεύεται άριστα την τεχνολογία των χρυσών δίσκων, αλλά το παιχνίδι της χρονιάς είναι δίχως αμφιβολία το Doom! Ο τίτλος που στο εγγύς μέλλον θα άλλαζε ριζικά τη μορφή των παιχνιδιών. Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών, προπομπός του Quake II και των "next generation" Forsaken και Unreal.

Στην Ιαπωνία κυκλοφορούν τα PSX και Saturn, που κάνουν τα PCs να δείχνουν λίγο... προϊστορικά. Οι δυνατότητες ιδίως του πρώτου είναι απεριόριστες και δυσκολεύουν τον επίδοξο gamer στο τι να διαλέξει: PC ή κονσόλα. Στα arcades, η βία του Mortal Kombat ταράζει τα ήρεμα νερά και πλουτίζει τους παραγωγούς του. Το παιχνίδι έμελλε να μείνει ως κλασικό.



Μια από τις παλιές αγάπες που δύσκολα ξεχνιούνται: το φοβερό Battlezone.

1995-96 Παρουσιάζονται τα W95, το νέο λειτουργικό της Microsoft, και μετά λίγα χρόνια καθιερώνονται μαζί με τις σαρωτικές αλλαγές που επιφέρουν (αυτό αφήνεται ασχολίαστο). Τα PCs, θέλοντας να κερδίσουν τη μάχη από τις κονσόλες, ωθούνται σε συνεχείς αναβαθμίσεις, ενώ οι Pentium αυξάνουν διαρκώς τη συχνότητά τους.

Τα παιχνίδια γίνονται ολοένα καλύτερα. Command & Conquer, Myst, Warcraft 2, Pandora Directive και πολλά ακόμα χαρακτηρίζονται άξια "ΘΡΥΛΟΙ".

1997-1998: 3D ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ

Εδώ θα πρέπει να... αποβιβαστείτε. Η χρονομηχανή μας σταματά το ταξίδι της. Τα χρόνια αυτά δρομολόγησαν -και δρομολογούν- τις εξελίξεις στο χώρο των games. Νέο, πανίσχυρο hardware έκανε την εμφάνισή του και τα παιχνίδια πήραν τη σημερινή μορφή τους.

Οι κονσόλες εξακολουθούν να εντυπωσιάζουν με τις επιδόσεις τους, τις οποίες δεν μπορούν να πλησιάσουν οι συμβατοί. Ομως τα PCs ανέκαθεν είχαν τις λύσεις - και, δυστυχώς, πάντα με... κόστος. Στην προκειμένη περίπτωση η πρόταση που θα βάλει τα πράγματα στη θέση τους ακούει στο όνομα "κάρτες 3D". Αυτό το νέο κομμάτι hardware θα γίνει τάχιστα το νέο standard και θα δώσει στα PCs τη δυνατότητα να συναγωνίζονται (και πολλές φορές να ξεπερνούν) τις κονσόλες. Το αναπόφευκτο ερώτημα είναι...

ΤΙ ΜΕΛΛΕΙ ΓΕΝΕΣΘΑΙ;

Είναι δύσκολο να προβλέψουμε πού θα οδηγηθούν τα παιχνίδια τα ερχόμενα έτη. Αραγε πόσο καλύτερα θα γίνουν τα γραφικά από εκείνα π.χ. του Forsaken ή πόσο πιο εθιστικό το gameplay από τα αντίστοιχα του Diablo και του Warcraft 2; Εκτός από τις τρεις διαστάσεις, μήπως θα δούμε και... τέταρτη και πέμπτη; Γνωρίζαμε τα platforms, παθιαστήκαμε με τα adventures και τα RPGs, λίγα χρόνια πριν "κολλήσαμε" και με τα Doom-clones.

Οι κατηγορίες παιχνιδιών συνεχώς εμπλουτίζονται και αναπροσαρμόζονται στα τεχνολογικά δεδομένα. Τα adventures από text έγιναν point'n'click και τα γραφικά τους από handmade μετατράπηκαν σε full motion video. Τα strategies ξεκίνησαν από turn based με ελάχιστες μονάδες και κατέληξαν στη real time απόλαυση του Total Annihilation και στις 200 μονάδες του Starcraft. Τα beat'em up όταν πρωτοεμφανίστηκαν ήταν απλά στο gameplay, με λίγες κινήσεις και φτωχά γραφικά. Σήμερα είναι real 3D, πολυγωνικά και με κινήσεις που δεν αριθμούνται. Ολες ανεξαιρέτως οι κατηγορίες των παιχνιδιών υπέστησαν τις αλλαγές τους με το πέρασμα του χρόνου. Και θα συνεχίσουν να μεταλλάσσονται (ελπίζουμε προς το καλύτερο) όσο η τεχνολογία το επιτρέπει... ■


The GAME NET
COMPULINK
ΑΜΕΤΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!
ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΔΡΑΣΗ!
ΑΠΙΘΑΝΑ ΔΩΡΑ!
ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΤΟ GAMENET ΜΟΝΟ
ΜΕ 2.000 ΔΡΧ. ΤΟ ΜΗΝΑ
Οι νέοι συνδρομητές θα επιβαρυνθούν με
το κόστος των 5.000 δρχ. (πλέον Φ.Π.Α.)
για το registration number.
Για περισσότερες πληροφορίες & on-line συνδρομές:
www.gamenet.gr
Τηλεφωνήστε τώρα στο 9249761
ή στείλτε e-mail: gamenet@compulink.gr
COMPULINK NETWORK
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9249761
fax: 9249290, http://www.compulink.gr/clink
e-mail: info@compulink.gr

STARCRAFT

Ο ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟΣ ΔΙΑΔΟΧΟΣ ΤΟΥ WARCRAFT

Η συνέχεια του Warcraft 2 στο διάστημα, αν και έχει την playability του αρχικού τίτλου, χαρακτηρίζεται από αυξημένο -σε εκνευριστικό βαθμό- επίπεδο δυσκολίας. Παίζοντας με τους Terrans στο αντίστοιχο campaign, τα πράγματα αρχικά θα σας φανούν εύκολα, καθώς τα πρώτα σενάρια αποτελούν ένα είδος tutorial του παιχνιδιού. Στη συνέχεια, όμως, η δυσκολία ανεβαίνει κατακόρυφα, με αποτέλεσμα να "κολλήσετε" στα τελευταία καθοριστικά σενάρια. Το πραγματικό "πανηγύρι" αρχίζει με το campaign των Zerg, για να κορυφωθεί στα σενάρια όπου θα αντιμετωπίσετε τους Protoss. Μη φοβάστε, όμως! Δεν θα σας αφήσουμε μόνους και αβοήθητους στο αφιλόξενο διάστημα.

του Σωτήρη Μπέλλου

TERRANS

Η πιο πολύτιμη μονάδα σας δεν είναι ούτε τα Siege Tanks, ούτε τα Cloaked Wraiths, ούτε όμως τα θηριώδη Battlecruisers! Δεν υπάρχει κρυμμένη καμία υπερ-μονάδα, απλώς αναφερόμαστε στα Scv. Στην αρχή κάθε σεναρίου κατασκευάστε όσο περισσότερα από αυτά γίνεται, διότι έτσι θα σας δοθεί η απαραίτητη ώθηση σε resources, για να αφιερωθείτε στα πολύτιμα upgrades. Επίσης, πίσω από κάθε στρατιωτική δύναμή σας, φροντίστε να έχετε μερικά Scv, για να επιδιορθώνουν τις τυχόν ζημιές. Γιατί να φτιάχνετε καινούριες δυνάμεις, τη στιγμή που μπορείτε με λίγα Scv -μέσω επισκευών- να διατηρείτε (και να διογκώνετε με προσθήκες) τις ήδη υπάρχουσες; Προσέξτε την... πολεοδομία της αποικίας σας. Σε πολλά σενάρια θα χρειαστεί να έχετε σε ετοιμότητα και τις 200 μονάδες που επιτρέπονται από το παιχνίδι, οπότε η κατασκευή πολλών Supply Depots είναι απαραίτητη. Αν αρχίσετε να φτιάχνετε κτίρια όπου βρείτε και όχι βάσει κάποιου μελετημένου σχεδίου, δεν θα μπορέσετε να αντεπεξέλθετε τόσο στις συνεχείς επιθέσεις του εχθρού όσο και στον περιορισμένο χώρο που σας δίνεται αρχικά (οι φανατικοί των Sim City δεν θα έχουν τέτοιες έγνοιες). Battlecruisers ή Nuclear Bombs; Η απάντησή μας είναι και τα δύο. Εφόσον είστε καλυμμένοι από resources και δεν έχετε προβλήματα χώρου, κατασκευάστε δύο Command Centers και δύο Science Facilities. Εάν δεν γίνεται διαφορετικά -π.χ. αν δεν προλαβαίνετε- ασφαλώς προτιμήστε Battlecruisers. Καλό το Nuclear Silo, αλλά ένας στόλος από Battlecruisers με Yamato Gun είναι μία δύναμη που δεν δέχεται ήττες (από τον υπολογιστή τουλάχιστον)!

Μην "κολλάτε" σε μία τακτική (π.χ. 40 Wraiths και 50 Siege Tanks). Ολες ανεξαιρέτως οι μονάδες που διαθέτετε έχουν τη δική τους χρησιμότητα. Spider Mines, Siege Mode, Science Vessel, Ghosts κ.λπ. πρέπει να είναι στα υπόψη του σωστού Starcraft παίκτη. Σε ορισμένα σενάρια -όπως θα διαπιστώσετε παρακάτω- χρειάζεται απλώς δύναμη, ενώ σε κάποια άλλα λίγη πονηριά.

WASTELAND

Απλά πράγματα! Βρείτε τον Raynor (βρίσκεται στη μέση πε-

Strategy



Ετσι θα πρέπει να είναι οι οχυρώσεις σας στο Desperate Alliance.



Ενα σμήνος από Wraiths είναι απαραίτητο στο σενάριο Revolution.

ρίπου του χάρτη) και κατασκευάστε ένα Marine Barracks και δέκα Marines. Οι Zerg είναι ελάχιστοι και δεν αποτελούν κίνδυνο.

BACKWATER STATION

Είναι ακόμη ένα εύκολο σενάριο. Από το σημείο που θα ξεκινήσετε και αφού φτιάξετε μία καλή δύναμη (δέκα Marines μαζί με τον Raynor θα είναι αρκετοί), ανεβείτε το βόρειο ύψωμα. Υπάρχουν λίγοι Zerg, τους οποίους θα κερδίσετε μάλλον άνετα. Προχωρήστε βορειότερα και θα βρείτε την άλλη στρατιωτική Terran βάση. Εννοείται ότι θα πρέπει προηγουμένως να κατασκευάσετε τα Engineering Bay και Academy, ώστε να κάνετε τα απαραίτητα upgrades. Αρχίστε να χρησιμοποιείτε τα Spider Mines του Raynor, για να τα συνηθίσετε, αφού, στη συνέχεια, θα μπορούν να διερευνηθούν για όλα τα Voltures. Οι νάρκες αυτές μπορούν να προκαλέσουν 125 damages. Μπορείτε, λοιπόν, να καταστρέψετε ολόκληρες εχθρικές διμοιρίες, χωρίς να "ιδρώσετε". Μόλις εγκατασταθείτε και στη δεύτερη βάση, τοποθετήστε Marines και Firebats μέσα στα Bunkers και κατασκευάστε μία νέα στρατιωτική δύναμη για σιγουριά. Στη συνέχεια, εξερευνήστε με προσοχή όλο το χώρο, σκοτώστε τους Zerg που βρίσκονται διάσπαρτοι και προχωρήστε στο βορειοανατολικότερο σημείο του χάρτη, όπου βρίσκεται το infested Command Center, το οποίο πρέπει να καταστρέψετε. Μην εκπλαγείτε, αν επιχειρήσουν να σας συλλάβουν, αφού τώρα μπήκατε στον πραγματικό κόσμο του Starcraft!

DESPERATE ALLIANCE

Τα πράγματα φαίνονται δύσκολα, αλλά με σωστή προετοιμασία το σενάριο είναι πανεύκολο! Σκοπός σας είναι απλώς να επιβιώσετε για 30 λεπτά. Στην αρχή οι Zerg επιτίθενται σποραδικά, όμως στα δύο τελευταία λεπτά γίνεται πραγματικός χαμός, αφού ολόκληρες λεγεώνες από αυτούς εισβάλλουν στην αποικία σας. Αν θέλετε όχι μόνο να επιβιώσετε αλλά και να τσακίσετε την εχθρική δύναμη, να τι πρέπει να γίνει: Από την αρχή του σεναρίου φράξτε τις εξόδους της αποικίας με Bunkers και γεμίστε τα με Marines και Firebats (ο ιδανικός συνδυασμός είναι 3 Marines και ένα Firebat σε κάθε Bunker). Ακόμα, στα κενά ανάμεσα στα Bunkers τοποθετήστε δυνάμεις - κυρίως Firebats λόγω του 16+ damage που προκαλούν - ενώ, παράλληλα, κάνετε όλα τα διαθέσιμα researches. Προσοχή, μη χάνετε χρόνο, αφού κάθε δευτερόλεπτο είναι πολύτιμο. Για το σκοπό αυτό θα χρειαστείτε περίπου 10 Scv, 12 Bunkers και 50 Marines και Firebats. Θα πρέπει, λοιπόν, να βιαστείτε. Τέλος, μην ξεχάσετε να χτίσετε και μερικά Missile Turrets, ώστε να αναχαιτίσετε τις επιθέσεις των Mutalisks (τα ιπτάμενα Zerg) και να έχετε πρόχειρα ένα ή δύο Scv, τα οποία θα επιδιορθώνουν τις ζημιές.



"Λοιπόν, παιδιά, τσακίζουμε το Ion Cannon και πάμε για καφέ. Ξέρω ένα ωραίο μέρος, λίγους γαλαξίες πιο κάτω." "Ελήφθη, over. Κερνάω εγώ. Να πούμε και του Raynor να έρθει;"



Αυτή η δύναμη θα είναι αρκετή στο σενάριο Trump Card.



Προτιμήστε Goliath για το σενάριο Norad II, διότι χτυπούν εναέριους αλλά και επίγειους στόχους.

THE JACOBS INSTALLATION

Εδώ θα πρέπει να βρείτε τους κατάλληλους τηλεμεταφορείς, οι οποίοι θα σας οδηγήσουν στα Data Disks της Συνομοσπονδίας. Αρχικά προχωρήστε ευθεία και στο σταυροδρόμι στρίψτε δεξιά (αν συνεχίσετε ευθεία θα πέσετε σε παγίδα). Ανεβείτε τα σκαλιά και πηγαίνετε στο πρώτο Terran Beacon, το οποίο θα σας τηλεμεταφέρει στον Τομέα 5 (Sector 5). Εκεί θα συναντήσετε το δεύτερο Beacon. Πατήστε το για να ενεργοποιηθούν οι security cameras. Μπείτε πάλι στον τηλεμεταφορέα και πίσω στο Sector 6. Πηγαίνετε στο αρχικό σταυροδρόμι και προχωρήστε έως το τέρμα αριστερά. Μπείτε στο δωμάτιο, σκοτώστε τους Civilians και τα Scv

και ανεβείτε τη σκάλα προς τα βορειοδυτικά. Προχωρήστε βόρεια μέχρι να συναντήσετε μία δεύτερη πόρτα. Μπείτε στο δωμάτιο, σκοτώστε το μοναδικό φρουρό και συνεχίστε δεξιά (μην παρεκκλίνετε, γιατί καραδοκούν παγίδες), έως ότου να συναντήσετε μία τρίτη πόρτα. Μπείτε στο δωμάτιο, σκοτώστε τον Marine και πατήστε στο Beacon για να απενεργοποιηθούν τα security systems. Βγείτε και ανεβείτε βόρεια από το δωμάτιο. Επειτα πηγαίνετε δεξιά, σκοτώστε τους δύο Firebats και πατήστε το Beacon για να ξεκλειδώσει το κελί. Θα πάθετε σοκ! Οι Zerg βρίσκονται εδώ μέσα! Η Συνομοσπονδία τούς χρησιμοποιεί για μελέτες, καλλιεργώντας μερικά είδη τους! Πάντως, δεν πρέπει να ανησυχείτε, αφού θα αντιμετωπίσετε μόνο λίγα Zergling (οι Marines θα τα καθαρίσουν άνετα). Στη συνέχεια, πηγαίνετε πίσω, μπροστά από το δωμάτιο με το security system Beacon. Προχωρήστε ανατολικά, κατόπιν βόρεια (σκοτώστε τους Civilians), ύστερα ανατολικά (σκοτώστε τους δύο Marines στη γωνία). Συνεχίστε βόρεια, κατεβείτε τη σκάλα και ανεβείτε μία άλλη στο βόρειο τμήμα του δωματίου που θα εισέλθετε (μη διαβείτε την πόρτα στα αριστερά, γιατί πίσω της σας περιμένει μία δυσάρεστη έκπληξη). Αφού εξολοθρεύσετε τους δύο Marines και καταστρέψετε το φλογοβόλο στη σκάλα, μπείτε στον τηλεμεταφορέα με κατεύθυνση το Sector 4. Απαλλαγείτε από τα ενοχλητικά αμυντικά συστήματα (βγαίνουν από το δάπεδο) και μπείτε στο νοτιοδυτικό δωμάτιο, όπου και θα συναντήσετε τρεις φρουρούς. "Blast them", που λέει και ο Raynor και συνεχίστε ακάθεκτοι νότια και δυτικά μέχρι να δείτε μία ακόμα πόρτα. Λογικά, έως εδώ δεν θα έχετε σημαντικές απώλειες, οπότε δεν θα δυσκολευτείτε να νικήσετε τους δύο Marines, τα δύο Firebats, το Ghost (ψυχραιμία δεν είναι cloaked) και το αμυντικό σύστημα. Μετά την... αιματοχυσία, πατήστε το Beacon και... voila! Τα files κατεβαίνουν από το Δίκτυο. Κοινώς: Victory!



Αυτή ακριβώς η αμυντική διάταξη θα σας λύσει τα χέρια στο τελευταίο σενάριο.

REVOLUTION

Σε αυτό το σενάριο θα πρέπει να στείλετε την Kerrigan στο Command Center της Antiga (και όχι... Amiga). Ξεκινάτε με τον Raynor και οκτώ Marines. Αν προχωρήσετε νότια, θα συναντήσετε την υπολοχαγό Kerrigan (συγκρατήστε αυτό το όνομα). Η τελευταία, εκτός του ότι είναι τηλεπαθητική, μπορεί να γίνει cloaked και να αδρανοποιήσει προσωρινά κάθε μηχανικό αντίπαλο (Lockdown). Οι ιδιότητες αυτές θα σας χρησιμεύσουν στη συνέχεια με τα Ghosts, γι' αυτό πρέπει να τις συνηθίσετε νωρίς. Εκμεταλλευτείτε το cloak της Kerrigan για να νικήσετε χωρίς απώλειες τους αρχικούς εχθρούς. Μη φοβάστε το Bunker με το Missile Turret δίπλα (όλα τα Turrets είναι και Detectors), αφού, αν η Kerrigan είναι cloaked, η θέση του Detector δεν του επιτρέπει να την ανιχνεύσει (μην την στείλετε όμως ακριβώς δίπλα από τα Bunkers). Συνεχίστε υπομονετικά (θα πρέπει συχνά να περιμένετε να ανέβει η ενέργεια της Kerrigan), έως ότου να καταστρέψετε τις υπάρχουσες αντίπαλες δυνάμεις, και ανεβείτε το ύψωμα προς την Antiga. Το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε, για ασφάλεια, είναι να κατασκευάσετε επιπλέον Bunkers και Missile Turrets κατά μήκος του χείλους του γκρεμού. Στη συνέχεια, κάνετε όλα τα upgrades και τα researches και ξεκινήστε τη δημιουργία μίας στρατιωτικής δύναμης. Προτιμήστε περίπου δεκαπέντε με είκοσι Wraiths, τα οποία πρέπει να χωρίσετε σε δύο ή περισσότερες ομάδες, ανάλογα με τον αριθμό τους. Με την ειδική ικανότητα του Comsat Station, ανακαλύψτε τη θέση του εχθρού (στο νότιο τμήμα του χάρτη) και ξεκινήστε την επίθεση από το διυλιστήριο Vespene, κάτω από το νοτιότερο τμήμα της βάσης σας. Κάνετε cloak την πρώτη Wraith ομάδα και υποστηρίξτε την με μία δύναμη πεζικού (μέσα σε Dropships), ώστε να καταστρέψει τα μισητά Missile Turrets που θα συναντήσετε δυτικά. Μόλις εξασθενίσει η ενέργεια των Wraiths, επιτεθείτε με τη δεύτερη ομάδα (να γιατί πρέπει να



Μία καινούρια εποχή ξημερώνει για την ανθρωπότητα. Για πόσο όμως; (Τόσα παιχνίδια καραδοκούν!)



Με ένα Scv κοντά, ο στόλος επισκευάζεται και δεν χρειάζονται νέες μονάδες.

έχετε δύο). Αφήνοντας στάχτη και συντρίμμια πίσω του, ο στρατός σας περνά νικηφόρα και από αυτό το σενάριο...

NORAD II

Εδώ θα πρέπει αρχικά να προστατέψετε το διαστημόπλοιο Norad II και, στη συνέχεια, να στείλετε τον Raynor με δύο Dropships στην περιοχή του. Μόλις βρείτε την αποικία σας (βορειοδυτικά από το σημείο εκκίνησης του σεναρίου), στείλτε αμέσως τα Scv σας για δουλειά και τάχιστα κατασκευάστε ένα Refinery, ώστε να έχετε Vespene Gas για την επισκευή του Norad II (θα γίνει ορατό μόλις μπείτε στην αποικία). Παράλληλα, τοποθετήστε τους Marines που προστατεύουν το Battlecruiser στα Bunkers και κτίστε πολλά από αυτά (τα Bunkers και τα Turrets είναι απαραίτητα σε όλο το παιχνίδι για άμυνα) γύρω από την αποικία σας. Μη βιαστείτε να στείλετε στρατό στην περιοχή του Norad II. Τα Bunkers και τα Goliath είναι αρκετά για να το προστατέψουν. Μόνο κρατήστε τα δύο Scv στην περιοχή αυτή για τυχόν ζημιές. Το κυριότερο πρόβλημα που θα αντιμετωπίσετε δεν είναι οι Zerg αλλά το περιορισμένο Vespene Gas. Κατασκευάστε μία δύναμη από δώδεκα Goliath (κοστίζουν φθηνά σε Vespene) και κινηθείτε βορειοανατολικά. Τσακίστε τα Zerg Colonies (κτίρια άμυνας ανάλογα με τα δικά σας Missile Turrets) και αναπληρώστε τις απώλειες με νέα Goliath προτού προχωρήσετε (σας τονίζω για άλλη μία φορά ότι πρέπει να έχετε κοντά ένα Scv για επιδιορθώσεις). Μόλις ανανεωθούν οι δυνάμεις σας (υποτίθεται ότι εν τω μεταξύ έχετε κάνει τα upgrades στο Armory), προχωρήστε στη Zerg αποικία και... καταστρέψτε τα πάντα. Σας συμβουλεύουμε να προτιμήσετε Goliath από κάτι άλλο (Wraiths για παράδειγμα), χάρη στην ικανότητά τους να χτυπούν τόσο επίγειους όσο και εναέριους στόχους και διότι δεν κινδυνεύουν από τα καμικάζι Scourge, τα οποία επιτίθενται αμείλικτα στις εναέριες δυνάμεις. Ακολουθήστε πάλι την ίδια τακτική και ανεβείτε το λόφο στα βορειοανατολικά, για να τσακίσετε και τη δεύτερη Zerg αποικία. Συνεχίστε να ψάχνετε το χάρτη, έως ότου να εξαφανιστούν όλα τα Zerg Creep Colony ή Scourge που θα απειλήσουν τα Dropship σας. Μην ανησυχήσετε αν τελειώσει το Vespene Gas. Τα Scv, αντί να μαζεύουν την καθιερωμένη ποσότητα (8 μονάδες τη φορά), απλώς επιστρέφουν λιγότερη (2 μονάδες τη φορά). Ομως, μέχρι να ξεμπερδέψετε με τους Zerg, θα έχει μαζευτεί η ποσότητα για να κατασκευάσετε δύο Dropships.



Χμ! Τι είπαμε πως είναι αυτό; Θα το μάθετε για τα καλά στο Protoss campaign.

Μπορείτε πλέον να τα στείλετε άφοβα -μαζί με τον Raynor- στο Beacon μπροστά από το Norad II. Παρακολουθήστε το sequence και ετοιμαστείτε για δεύτερο σοκ. Αυτό το ελεεινό φίδι, ο στρατηγός Duke, βρίσκεται μαζί σας; Βέβαια, αφού, όπως ο Arcturus υποστηρίζει, είναι δικό σας "φίδι" τώρα...

THE TRUMP CARD

Η αποστολή σας είναι να μεταφέρετε το Scv με τον Psi Emitter στην εχθρική βάση. Μόλις τελειώσει η συνομιλία του Arcturus με την Kerrigan, μετακινήστε την μαζί με το Scv και τους Marines πίσω στη βάση σας. Αμέσως μετά χρησιμοποιήστε την ικανότητα των κτιρίων σας να πετούν, για να τα μεταφέρετε στη βάση. Λίγα δευτερόλεπτα αργότερα θα δείτε το ανατολικό τμήμα της βάσης να δέχεται επίθεση. Μην κάνετε καμία βιαστική κίνηση. Αλλωστε προέχει να οχυρώσετε τη βάση σας και μετά να επεκταθείτε στο, πρώην πια, ανατολικό τμήμα της, όπου υπάρχει πίδακας Vespene και επιπλέον Minerals. Κατά την οργάνωση της άμυνάς σας, θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί. Ετσι, όπου υπάρχει γέφυρα, προτιμήστε δύο Bunkers αριστερά και δεξιά, ενώ όπου μεσολαβεί θάλασσα χρησιμοποιήστε Missile Turrets, διότι κινδυνεύετε μόνο από εναέριες δυνάμεις. Τέλος, βάλτε και μερικά Turrets σε καίριες θέσεις, ώστε να ανιχνεύουν τα Wraiths όταν είναι cloaked (τον ίδιο σκοπό εξυπηρετούν και τα Science Vessels). Μόλις οχυρωθείτε, στείλτε την Kerrigan (cloaked



Εκρήξεις: Can't kill them, can't live without them.


Το Yamato Gun είναι όνομα και πράγμα!

φυσικά) να διασφαλίσει την ανατολική περιοχή, ώστε να μπορέσετε να εκμεταλλευτείτε και τα εκεί resources. Command Center δεν θα χρειαστεί. Απλώς μετακινήστε το υπάρχον. Εδώ θα πρέπει να μάθετε καλά τη χρήση των Siege Tanks. Οι μονάδες αυτές, μόλις διερευνηθεί το Siege mode, μπορούν να μετατραπούν σε πανίσχυρα κανόνια τρομερής εμβέλειας, ιδανικά τόσο για άμυνα όσο και για επίθεση. Κάνετε όλα τα researches και τα upgrades και φτιάξτε μία ισχυρή, συνδυασμένη δύναμη. Η ιδανική επίθεση ξεκινά από τη βορειότερη γέφυρα και συνεχίζεται προς τα βορειοανατολικά. Ενα κόλπο για να καταστρέψετε τα κτισμένα σε λόφους Bunkers είναι το εξής: Στείλτε ένα Science Vessel σε τέτοια απόσταση, ώστε να τα βλέπει χωρίς να το πυροβολούν και αμέσως Siege mode στα Tanks.

Φυσικά να έχετε και μερικά Goliath από κοντά για αντιαεροπορική υποστήριξη και, για περισσότερη σιγουριά, ένα σμήνος από Wraiths. Συνεχίστε προς την "καρδιά" της εχθρικής βάσης και, μόλις τελειώσετε τις μάχες, κατευθύνετε τον Psi Emitter στο πορτοκαλί Beacon. Προσέξτε τις "μπηχτές" του Arcturus στην Kerrigan και ετοιμαστείτε για το...

...THE BIG PUSH

Μετακινήστε σύσσωμες τις δυνάμεις σας στη δυτική πλατφόρμα, όπου και θα εγκατασταθείτε. Προσγειωθείτε στις προεπιλεγμένες από το σενάριο θέσεις, ώστε να εκμεταλλευτείτε τα add-on των κτιρίων. Μοναδική εξαίρεση η θέση ενός εκ των δύο Command Centers, μια και το ένα θα σας χρειαστεί για να φτιάξετε Comsat Station. Φτιάξτε, αρχικά, ένα Supply Depot για την κατασκευή επιπλέον Scv και μετά οχυρώσεις. Οσο περισσότερα είναι τα Bunkers, οι Missile Turrets και τα Siege Tanks τόσο καλύτερα. Αρχίστε να κάνετε researches και upgrades, με έμφαση σε αυτά των επίγειων δυνάμεων (οπωσδήποτε πρέπει να γίνουν όλα τα researches σχετικά με τα Ghosts). Τη συνέχεια μπορείτε να τη φανταστείτε. Συνεχείς πυρηνικές επιθέσεις και μόλις "σπάσουν" οι γραμμές του εχθρού έρχεται η τελειωτική με Siege Tanks και General Duke επίθεση. Για να τελειώνετε γρηγορότερα, μπορείτε να φτιάξετε και ένα τρίτο Command Center με Nuclear Silo για συνδυασμένες πυρηνικές επιθέσεις (δύο σχεδόν απανωτά Nuclear Missiles καταστρέφουν οποιοδήποτε κτίριο). Ακόμα, χρησιμοποιήστε το Yamato Gun του Duke, για να καταστρέφετε με ασφάλεια τα ενοχλητικά Missile Turrets. Στα resources δεν θα έχετε πρόβλημα. Αν πάλι δεν τα βγάλετε πέρα (σπάταλοί μου εσείς), υπάρχουν Minerals και Vespene σε μία φυλαγμένη θέση στο βορειοδυτικό άκρο του χάρτη. Για τη δεύτερη βάση του εχθρού στείλτε, μέσω Dropships, τα Siege Tanks πάνω στις υπερυψωμένες πλατφόρμες γύρω από αυτή, με σκοπό να τη χτυπούν από ψηλά. Για ασφάλεια, προστατέψτε τα με τον Duke και λίγα Wraiths. Τέλος, ψάξτε το χάρτη για τις εναπομείνασες εχθρικές δυνάμεις. Για άλλη μία φορά οι "δυνάμεις του καλού" χρίζονται νικήτριες!

NEW GETTYSBERG

Θα πρέπει να εξοντώσετε τις δυνάμεις των Protoss, χωρίς να πειράξετε ούτε ένα Zerg κτίριο. Πού είναι οι Zerg; Μα φυσικά ολόγυρα από την αποικία σας, γι' αυτό προσέξτε πού θα βάλετε τις οχυρώσεις σας και ειδικά τα Siege Tanks. Αρκεί να καταστραφεί ένα μόνο κτίριο Zerg και χάσατε. Εδώ θα χρειαστείτε ένα μεγάλο στόλο από upgraded Battlecruisers. Μόλις οχυρωθείτε κατάλληλα, αρχίστε τα upgrades, φτιάξτε ένα Starport και ένα Science Facility με attached Physics Lab. Επίσης, κάνετε οπωσδήποτε τα upgrades στα Battlecruisers, το Armory και το Physics Lab, μόλις αρχίσετε να κατασκευάζετε το στόλο. Οταν φτιάξετε δέκα από αυτά, επιτεθείτε στη βορειοανατολική αποικία των Protoss και έπειτα στη νοτιοανατολική. Μία καλή συμβουλή που αφορά στους Protoss είναι η καταστροφή των Warp in Pylons (των γαλάζιων κώνων), καθώς, όπως θα διαπιστώσετε στο Protoss campaign, χρειάζονται για να "φορτίζονται" όλα τα κτίρια που είναι κοντά τους. Μπορείτε να το πετύχετε με ασφάλεια, χρησιμοποιώντας το Yamato Gun. Μόλις καταστρέψετε την πρώτη αποικία των Protoss, επιστρέψτε τα Battlecruisers στη βάση για τυ-


Ο,τι και να συμβεί, η ανθρωπότητα δεν θα "μασήσει".

χόν επισκευές και προσθήκες νέων σκαφών. Πιθανόν, έως τώρα να σας έχουν σωθεί τα resources. Μην προβληματίζεστε, αφού υπάρχουν πολλά από αυτά νοτιοδυτικά της αποικίας σας. Επίσης, αν κινηθείτε γρήγορα, θα έχουν απομείνει resources και στην Protoss αποικία. Επιτεθείτε με τα Battlecruisers και στη δεύτερη Protoss (τα πράγματα θα είναι πιο εύκολα τώρα) αποικία και καταστρέψτε τυχόν διάσπαρτες δυνάμεις τους (ενδέχεται να έχουν αρχίσει να ξαναχτίζουν στην τοποθεσία της πρώτης αποικίας). Ξαφνικά, μία τεράστια ορδή από Zergs θα χιμήξει στην αποικία σας. Είστε αβοήθητοι, αλλά μην πανικοβάλλεστε. Δείτε το sequence και σοκ νούμερο τρία! Ο ιδεαλιστής, υπέρμαχος της ελευθερίας Arcturus αφήνει την Kerrigan στο έλεος των Zerg; Αγνωσται αι βουλαί του... Starcraft (να τη θυμάστε αυτή τη σκηνή).

THE HAMMER FALLS

Η τελευταία και πιο δύσκολη αποστολή σας ως Terran. Θα πρέπει να καταστρέψετε το Ion Cannon, ώστε η διαφυγή σας από τον πλανήτη να είναι ασφαλής. Το κυριότερο πρόβλημα είναι ο περιορισμένος σε έκταση χώρος, οπότε φροντίστε να μην πάει ούτε ένα ψηφιακό μέτρο χαμένο. Φτιάξτε γρήγορα Bunkers και, κυρίως, Missile Turrets σε στρατηγικά σημεία (π.χ. δίπλα στις εξόδους), ώστε να ανιχνεύουν τα Ghosts που σας επιτίθενται. Βάλτε και Siege Tanks από πίσω και γραμμή για Battlecruisers, γιατί οι αρχικές επιθέσεις του εχθρού μπορεί να είναι εύκολες, όσο όμως περνά ο χρόνος γίνονται ολοένα πιο δύσκολες. Κατασκευάστε μερικά Battlecruisers και ένα ή δύο Science Vessels και τοποθετήστε τα μπροστά από τις εξόδους. Ακούσατε "Nuclear Launch Detected"; Μα, γι' αυτό έχετε τα Science Vessels. Προωθήστε τα μέχρι να εντοπίσουν το Ghost. Τα Siege Tanks (υποτίθεται ότι τα έχετε σε Siege Mode κοντά στις εξόδους της αποικίας) ή τα Battlecruisers θα κάνουν τα υπόλοιπα. Συμβουλή: Αν έχετε (που θα έχετε) πρόβλημα στη μετακίνηση των μονάδων σας μέσα στην αποικία λόγω του περιορισμένου χώρου, κατασκευάστε ένα Dropship γι' αυτόν το σκοπό. Οταν φτιάξετε μία δύναμη από επιπλέον οκτώ ή εννέα Battlecruisers και ένα ακόμα Science Vessel, επιτεθείτε στην εχθρική αποικία βορειοδυτικά. Για άλλη μία φορά σας θυμίζω (μέχρι να το μάθετε σαν ποίημα) να έχετε ένα Scv (σε Dropship στην προκειμένη περίπτωση), για να επισκευάζει τις ζημιές και να χρησιμοποιείτε Yamato Gun για τα Missile Turrets. Αν κινηθείτε γρήγορα, θα έχουν μείνει resources (χρειάζεστε ιδίως Vespene Gas), ώστε να κάνετε επιπλέον upgrades (μάλλον δεν θα χρειαστεί, γιατί είστε κοντά στη νίκη). Συνεχίστε για το βορειοδυτικότερο σημείο του χάρτη, όπου και βρίσκεται το Ion Cannon. Ενα επιπλέον πρόβλημα που θα αντιμετωπίσετε έως αυτό το σημείο θα είναι τα cloaked Ghosts, τα οποία θα σας κάνουν lockdown. Σε αυτή την περίπτωση δεν μπορείτε να κάνετε πολλά. Απλώς να έχετε το Science Vessel σε ετοιμότητα για ανίχνευση, ώστε τα εναπομείναντα ενεργά Battlecruisers να τα σκοτώσουν (να γιατί πρέπει να έχετε ένα μεγάλο στόλο). Καταστρέψτε τα Turrets και τις εχθρικές δυνάμεις (λίγα Goliath, Marines, Ghosts και Science Vessels) και διαλύστε και το Ion Cannon. Μπορείτε πλέον να απολαύσετε το εκπληκτικό φινάλε! Συγχαρητήρια, τα καταφέρατε...

ZERG

Αν το campaign των Terrans σας φάνηκε βατό, τότε σίγουρα το αντίστοιχο των Zerg θα αποτελέσει πρόκληση για τις ικανότητές σας. Σε αυτό εμπεριέχονται σαφώς μεγαλύτερες δυσκολίες αλλά και ορισμένα σενάρια που δείχνουν ιδιαίτερα απειλητικά (ιδίως σε ένα θα δείτε αργότερα τι εννοώ). Βέβαια, ως σωστοί... Zerg δεν μπορούσαμε να σας αφήσουμε χωρίς την κατάλληλη... ώθηση. Διαβάστε, λοιπόν, προσεκτικά και κάνετε τους αντίπαλους να νιώσουν την οργή του σμήνους!

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Το σημαντικότερο όπλο των Zerg (αντίστοιχα με τα Scv των Terrans) είναι το regeneration. Καλά διαβάσατε. Οι πληγές των Zerg αναγεννιούνται, κάτι που σημαίνει ότι με μια σωστή στρατηγική μπορείτε να διατηρήσετε τον ίδιο στρατό χωρίς απώλειες. Το προαναφερόμενο χαρακτηριστικό τους, σε συνδυασμό με την ικανότητά τους να κρύβονται κάτω από το έδαφος, τους δίνει ένα σημαντικό πλεονέκτημα ενάντια στις άλλες φυλές. (π.χ. Τραυματίζονται; Θάψιμο μέχρι να γίνουν καλά και επίθεση. Ετσι οι εχθροί πολεμούν τις ίδιες μονάδες συνεχώς - άραγε, ποιος θα νικήσει;) Βέβαια, υπάρχουν και μειονεκτήματα αλλά θα δείτε πώς μπορείτε να τα υπερκαλύψετε.

Οι Overlords, εκτός του ότι είναι μεταφορείς και... σπίτια (υποτίθεται ότι παρέχουν μια μορφή νοητικών κυμάτων για τον έλεγχο όλων των μονάδων που αναλογούν στις προμήθειες των Supply Depots στους Terrans), είναι και Detectors. Η γενική συμβουλή είναι να τους έχετε όλους μαζί σε κάποιο ασφαλές μέρος, παράλληλα όμως να κρατάτε μερικούς κοντά στις γραμμές και τις δυνάμεις επίθεσής σας για να ανιχνεύουν τα cloaked αντίπαλα units. Τον ίδιο σκοπό εξυπηρετούν και οι Spore Colonies (προσοχή, όχι οι Sunken Colonies!).

Οι Zerg, επίσης, έχουν το μεγαλύτερο damage όσον αφορά στα αμυντικά κτίριά τους (περίπου 30). Φτιάχνετε αρκετά, συνδυασμένα για εναέρια και επίγεια άμυνα, και σε στρατηγικά σημεία.

Το σημαντικότερο μειονέκτημα των Zerg είναι η ελλιπής αεροπορία. Τα Mutalisks και τα Guardians (φοβερό unit αλλά μόνο για στόχους εδάφους) δεν μπορούν να τα "βάλουν" με τα Battlecruisers ή τα Carri-



Οι αμυντικές οχυρώσεις είναι το κλειδί στα περισσότερα σενάρια.

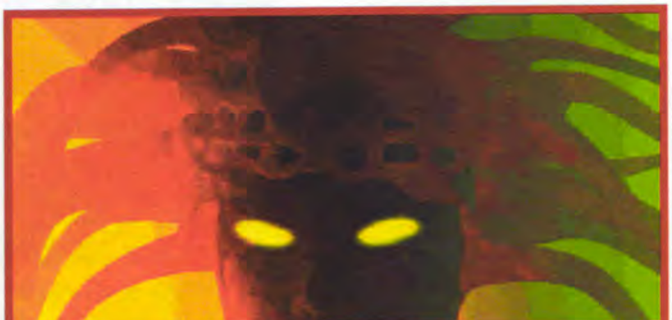


Με τέτοια "γραμμή Μαζινό", η Cryssalis δεν έχει να φοβηθεί τίποτε...

ers των Protoss. Ομως, γι' αυτόν το σκοπό υπάρχουν τα Scourge. Μην τα υποτιμάτε στο ελάχιστο! Τρία ή τέσσερα από αυτά τα "πραγματάκια" μπορούν να εξολοθρεύσουν άνετα ένα ολόκληρο Carrier! Και να σκεφτείτε ότι ένα Carrier κοστίζει πανάκριβα σε resources, ενώ, αντίθετα, τα Scourges δεν κοστίζουν σχεδόν τίποτε, αφήστε που παράγονται δύο τέτοια από μόνο μία μετάλλαξη.

AMONG THE RUINS

Αφού μάθετε -από τις παρεμβάσεις του Overmind- ότι όλα τα κτίρια προέρχονται από τις μεταλλάξεις των Drones, ξεκινήστε την κατασκευή ενός Spawning Pool και ενός Hydralisk Den. Λίγο μετά την αρχή του σεναρίου, θα δείτε τα objectives να αλλάζουν και να σας υπαγορεύουν να καταστρέψετε τη βάση των Terrans στο βορειανατολικότερο σημείο του χάρτη. Φτιάξτε μερικά Sunken Colonies (από τα upgrades των Creep Colonies) γύρω-γύρω από την αποικία σας (οι αντίπαλες επιθέσεις είναι εύκολες αλλά κάνετέ το για να προστατευτεί η Cryssalis και για να το συνηθίσετε) και κατασκευάστε μια δύναμη από Hydralisks (δώδεκα θα είναι αρκετές). Κάνετε research οπωσδήποτε το Borrow στο Hatchery και τα upgrades στο Hydralisk Den και επίθεση. Αρχίστε να χρησιμοποιείτε την ομαδοποίηση των μονάδων (Ctrl+ αριθμός ομάδας που θέλετε) γιατί θα διευκολύνει τις κινήσεις σας, ιδίως αν χρησιμοποιείτε πολλές ομάδες. Μια έξυπνη τακτική που επιβάλλεται να μάθετε είναι η ακόλουθη: Αν δείτε τις μονάδες σας να έχουν αποδεκατιστεί ή τραυματιστεί σοβαρά, γρήγορα Borrow μέχρι είτε να γίνουν regenerated είτε να στείλετε ενισχύσεις (χρησιμοποιήστε τη μέθοδο αυτή σε όλα τα σενάρια). Ο μόνος τρόπος για να μην "πιάσει" η τακτική αυτή είναι αν μια μονάδα του εχθρού είναι Detector. Ξεκινήστε την επίθεση από τα ανατολικά (θα έχετε αρχικά κάποιες απώλειες οπότε θα χρειαστείτε ενισχύσεις) και συνεχίστε μέχρι να μη μείνει τίποτε όρθιο.



Νυστάζεις... Νιώθεις τα μάτια σου να βαραίνουν... Είσαι υπνωτισμένος... Πάμε μαζί: Ποιο είναι το καλύτερο περιοδικό;

EGRESSION

Ξεκινήστε περιφράζοντας την αποικία σας με Creep Colonies. Φροντίστε τα Sunken με τα Spore Colonies να αλληλοκαλύπτονται ώστε να αντιμετωπίζουν τόσο εναέριες όσο και επίγειες επιδρομές. Στο σενάριο αυτό ο εχθρός δεν θα επιτεθεί με σοβαρές δυνάμεις, ωστόσο κάνετέ το για σιγουριά. Κάνετε upgrade το Hatcherry σε Lair (το ένα από τα δύο) και φτιάξτε το Spire ώστε να αρχίσετε την παραγωγή Mutalisks. Προτιμήστε τες, γιατί υπάρχουν αρκετές δυνάμεις των Protoss -Zealots- που δεν μπορούν να επιτεθούν σε εναέριες. Καθώς φτιάχνετε τις δυνάμεις σας μην ξεχνάτε να κάνετε όλα τα upgrades στο Spire. Πού είναι οι Protoss; Παντού, γι' αυτό θα πρέπει να είστε προσεκτικοί. Φτιάξτε δύο δωδεκάδες Mutalisks για σιγουριά και ξεκινήστε την επίθεση από το βορειοανατολικότερο σημείο του χάρτη. Συνεχίστε, εφόσον κερδίσετε, και με τις δύο ομάδες νοτιοδυτικά και τσακίστε κάθε αντίσταση. Σας υπενθυμίζω: Αν πληγώνονται οι μονάδες σας, περιμένετε να γίνουν regenerated και μετά συνεχίστε την πορεία σας. Η κατάλληλη στιγμή -για όσους δεν βιάζονται- για επίθεση είναι αφού σας επιτεθούν, οπότε θα έχουν λιγότερες δυνάμεις για άμυνα.

Hint: Στείλτε τη μία από τις δύο ομάδες να χτυπήσει τα κανόνια φωτονίου των Protoss ενώ με τη δεύτερη χτυπήστε τις έμψυχες μονάδες τους που θα μαζευτούν κοντά. Κάνετε επίθεση σε μία μόνο μονάδα του εχθρού με όλες τις μονάδες της ομάδας σας για να ξεμπερδεύετε πιο γρήγορα. Ακόμα, μην ξεχνάτε να πατάτε το option stand ground ώστε να μη φεύγουν οι μονάδες σας από το πεδίο δράσης -π.χ. κυνηγώντας έναν εχθρό- και σας χα-



Αυτή η δύναμη θα είναι αρκετή για το Agent of the Swarm.



Εντάξει, κύριε αρχισυντάκτα, θα τα φέρω τα άρθρα. Σας παρακαλώ, μη με φάτε! (τυπική εικόνα στα γραφεία του περιοδικού)

λάσουν τα σχέδια. Εφόσον καταστρέψετε κάθε ίχνος από Protoss, είστε έτοιμοι να μεταφέρετε την Cryssalis στο Beacon, στο νοτιότερο σημείο του χάρτη. Πώς θα γίνει αυτό; Επιλέγοντας ένα Drone και κάνοντας κλικ στην Cryssalis. Προτού το πράξετε, "σαρώστε" το χάρτη για τυχόν εναπομείνασες δυνάμεις των Protoss.

THE NEW DOMINION

Το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε είναι να κατασκευάσετε μια απροσπέλαστη γραμμή άμυνας από Creep Colonies στο βόρειο μέρος της αποικίας σας. Αν χτίσετε περίπου δέκα Sunken Colonies και πέντε-έξι Spore Colonies δεν θα ανησυχήσετε από τις επιθέσεις των Terrans. Καλό θα ήταν να τοποθετήσετε και μερικές Hydralisk πίσω από τις Creep Colonies και να έχετε σε ετοιμότητα μερικά Mutalisks για να αντιμετωπίζουν τα εχθρικά Siege Tanks. Αν μάλιστα κάνετε και το upgrade που επιτρέπει στα Hydralisks να ρίχνουν πιο μακριά, δεν φοβάστε τίποτε και κανέναν! Επειτα upgrades, Spire, ξανά upgrades και φτιάξτε πάλι δύο ομάδες των δώδεκα από Mutalisks. Προτιμήστε Mutalisks διότι οι Terran δυνάμεις είναι γεμάτες από Siege Tanks. Αυτήν τη φορά φτιάξτε και άλλη μια ομάδα από Scourge για να εξολοθρεύουν τα εχθρικά Wraiths και μερικούς Overlords ώστε να ανιχνεύουν τα Cloaked Wraiths. Προσέξτε να αφήσετε μερικές εφεδρείες πίσω στη βάση σας -κυρίως Mutalisks- γιατί εν τω μεταξύ μπορεί να σας επιτεθούν Siege Tanks. Από resources, τα υπάρχοντα μάλλον θα σας είναι αρκετά. Αν όχι, υπάρχουν και άλλα στο λοφίσκο μπροστά στην αποικία σας - φυλάγονται όμως. Αρχίστε την επίθεση από τα βορειοανατολικά -θα δείτε στο βορειοανατολικό άκρο του χάρτη ένα Terran Starport- και συνεχίστε προσεκτικά προς τα δυτικά.

Μόλις οι μισητοί Terrans νιώσουν τη δύναμη του Σμήνους, παρακολουθήστε το μικρό sequence και ετοιμαστείτε για την επόμενη σφαγή...

AGENT OF THE SWARM

Ξεκινήστε κατασκευάζοντας ένα Spawning Pool και ένα Evolution Chamber ώστε να μπορέσετε να χτίσετε Creep Colonies. Στη συνέχεια τοποθετήστε Colonies γύρω από την αποικία σας (σε όλο το ανατολικό τμήμα της περιμέτρου της) ώστε να μην έχετε προβλήματα από τις επιθέσεις των Terrans. Αρχικός σκοπός σας είναι να περιμένετε μέχρις ότου η Cryssalis είναι έτοιμη να εκκολαφθεί. Συνήθως οι Terrans επιτίθενται από το νοτιοανατολικό άκρο της αποικίας σας, οπότε αρχίστε την οχύρωση πρώτα από εκεί χωρίς όμως να αμελήσετε πλήρως και την υπόλοιπη περιοχή.

Μόλις η αντίστροφη μέτρηση τελειώσει, δείτε τι συμβαίνει... είναι απίστευτο! Η Ker... η Kerrigan... Zerg; Ναι, μόλις γίνατε μάρτυρες της γέννησης της Queen of Blades, της κόρης του ίδιου του Overmind! Βέβαια, τα objectives τώρα θα αλλάξουν. Σκοπός σας πλέον είναι να καταστρέψετε τις Terran δυνάμεις. Αν έχετε πρόβλημα σε resources μην ανησυχείτε, αφού στο μέσο του χάρτη βρίσκονται ποσότητες από Minerals και Vespene. Φτιάξτε ένα Spire και ένα Queen's Nest και σε αυτό κάνετε research το Spawn Broodlings, το οποίο, αν ενεργοποιηθεί, μετατρέπει μια έμψυχη μονάδα του εχθρού σε δύο Zerg (μόνο για λίγο όμως)!!! Μετά κατασκευάστε μια μεγάλη, συνδυασμένη, εναέρια δύναμη με Scourges, Mutalisks, Hydralisks -μέσα σε Overlords- και Queens και επιτεθείτε στην ανατολική Terran αποικία - αφού κάνετε πρώτα αρκετά upgrades. Βρείτε ένα άνοιγμα που δεν φυλάγεται καλά και... ντου! Καταστρέψτε γρήγορα



Οι Protoss παθαίνουν πανωλεθρία στο σενάριο The Dark Templar, μη μπορώντας να διασπάσουν την άμυνά σας.



Προσέξτε ένα κόλπο: Οι Marines είναι απασχολημένοι με τις Mutalisks και οι Hydralisks ξεθάβονται πίσω από την πλάτη τους!

το Command Center του Raynor και δείτε το διάλογο. Η Kerrigan χαρίζει στον Raynor τη ζωή του; Τελικά, έχουν μείνει ακόμη κάποια υπολείμματα του ανθρώπινου χαρακτήρα της...

THE AMERIGO

Θα πρέπει να κατευθύνετε την Kerrigan στο Supercomputer. Αρχικά, πηγαίνετε αριστερά (από εκεί που είναι τα zerglings), μπείτε στο δωμάτιο και ανεβείτε τη σκάλα, σκοτώστε το Ghost, με την Kerrigan μπείτε στο βορινό δωμάτιο και, με την ίδια σε cloak, σκοτώστε τους Marines. Επειτα πατήστε το Beacon για να εντοπιστεί η θέση του computer και μπείτε στο βορειοδυτικότερο δωμάτιο. Προχωρήστε δυτικά, κάνετε cloak την Kerrigan και σκοτώστε το Volture κάτω από τις σκάλες. Μετά νότια, μπείτε με cloaked την Kerrigan στο δωμάτιο και καταστρέψτε τα Goliath. Μην ξεχνάτε, μόλις τελειώνετε με τις μάχες να κάνετε Decloak την Kerrigan ώστε να "γεμίζει" η ενέργειά της. Συνεχίστε όλο νότια, μπείτε στο επόμενο δωμάτιο, σκοτώστε τους Marines και στο τέλος του δωματίου στρίψτε αριστερά. Ανεβείτε τη σκάλα, σκοτώστε το Ghost, συνεχίστε αριστερά, διαλύστε με την Kerrigan τα αμυντικά συστήματα που βγαίνουν από το δάπεδο νότια και προχωρήστε μέχρις ότου εμφανιστούν οι Marines που χτυπούν τα Zerglings. Σκοτώστε τους γρήγορα για να πάρετε μαζί σας τους επιζώντες και πατήστε το Beacon (λίγο κάτω από εκεί που αφανίστηκαν οι Marines) για να ανοίξουν οι πόρτες. Προσοχή! Μην επιχειρήσετε να βγάλετε τα Zerglings από το κελί γιατί τα συστήματα ασφαλείας θα τα αποδεκατίσουν!

Στείλτε την Kerrigan μπροστά από τη σκάλα του κελιού για να τα νικήσει και μετά προσθέστε τα Zerglings στη δύναμή σας. Πηγαίνετε αριστερά και πολύ προσεκτικά βόρεια καθώς σας περιμένει μια μεγάλη δύναμη από Marines και μερικά Detectors. Αν δεν είχατε σημαντικές απώλειες θα τους νικήσετε με μια μαζική επίθεση. Συνεχίστε βόρεια και κατεβείτε την πρώτη σκάλα που θα βρείτε στα αριστερά (σημείο Α). Πηγαίνετε βόρεια (θα σας έχει μείνει η Kerrigan και ελάχιστες από τις αρχικές σας δυνάμεις), σκοτώστε με την Kerrigan τους Firebats και συνεχίστε βορειοανατολικά μέχρι να βρείτε ένα δωμάτιο με ανοιχτές τις πόρτες. Μην μπείτε ακόμα γιατί είναι παγίδα! Περιμένετε μέχρι να γιατρευτούν εντελώς οι πληγές της Kerrigan (φτιάξτε κανέναν καφέ, πάρτε κανένα τηλέφωνο... ξέρετε τώρα) και μπείτε. Διαλύστε πρώτα τα συστήματα ασφαλείας ώστε να μη σας βλέπουν οι Marines και μετά ασχοληθείτε με αυτούς. Στη συνέχεια, πατήστε και τα δύο Beacons και πηγαίνετε στο σημείο Α όπου θα έχει ανοίξει η πόρτα στα αριστερά και διαβείτε την. Ανεβείτε γρήγορα τη σκάλα με την Kerrigan και διαλύστε το σύστημα ασφαλείας και τους Firebats. Επειτα πατήστε στο Beacon -βρίσκεται λίγο πιο πάνω- και θα μεταφερθείτε στον Sector 6. Με την Kerrigan εξολοθρεύστε τις τριγύρω αντίπαλες μονάδες και κατεβείτε τη σκάλα, αριστερά από εκεί όπου τηλεμεταφερθήκατε. Προχωρήστε νότια (καλού-κακού περιμένετε μέχρι να γιατρευτεί η Kerrigan), σκοτώστε τους δύο Marines, αριστερά, ανεβείτε τη σκάλα, σκοτώστε τις εχθρικές δυνάμεις και πατήστε το Beacon. Πάει κι αυτό...

THE DARK TEMPLAR

Ξεκινήστε κατά τα γνωστά: Οχυρώσεις σε καίρια σημεία και τοποθέτηση δυνάμεων ώστε να προστατεύουν την αποικία σας. Αρχίστε τα αμυντικά κτίρια από τα περάσματα της αποικίας (νότια) και κατασκευάστε γρήγορα το Spire. Στη συνέχεια Queen's Nest για να κάνετε το Lair ugrade σε Hive και έπειτα Greater Spire για να παράγετε Guardians.



Οι Guardians πάνω από τα Creep Colonies καθιστούν την αποικία σας απροσπέλαστη! Μην ξεχνάτε όμως να ξαναχτίζετε τις Creep Colonies που καταστρέφονται.



Μια τέτοια δύναμη θα "καθαρίσει" στο σενάριο The Culling.



Οι Guardians έχουν μεγαλύτερη εμβέλεια από τις Mutalisks, για αυτό να τους βάζετε λίγο πίσω από αυτές. Προσέξτε, όμως, τα Scourge που είναι σε ετοιμότητα!

Αυτή η μονάδα είναι η elite των δυνάμεών σας και ιδανική για άμυνα (αν τους βάλετε πάνω από τα Creep Colonies φτιάχνετε ένα απροσπέλαστο τείχος) αλλά και για επίθεση. Θα χρειαστείτε -κυρίως- δύο ομάδες των δώδεκα, μία με Guardians και με μία με Mutalisks, για να τους προστατεύουν από εναέριες επιθέσεις. Αν -εν τω μεταξύ- χρειαστείτε επιπλέον πρώτες ύλες, θα βρείτε κοντά στην αποικία σας δύο εστίες με resources: Μία λίγο δεξιά (αφύλαχτη) και μία προς τα νοτιοδυτικά (φυλαγμένη). Οι κύριες δυνάμεις των Protoss βρίσκονται στο αντιδιαμετρικό από την αποικία σας άκρο του χάρτη. Η σωστή στρατηγική είναι να χρησιμοποιείτε τα Guardians και να τα προστατεύετε με τα Mutalisks. Τα Guardians έχουν μεγαλύτερη εμβέλεια βολής από όλα τα units των Protoss (που εμφανίζονται σε αυτό το σενάριο), οπότε εκμεταλλευτείτε το! Αφού τσακίσετε τις κυρίως δυνάμεις των Protoss, θα παρακολουθήσετε μια ενδιαφέρουσα και σε... φιλικό πνεύμα συζήτηση μεταξύ της Kerrigan και του αρχηγού των Protoss, με αποτέλεσμα να αλλάξουν τα objectives. Θα πρέπει τώρα να φέρετε την Kerrigan στο ύψωμα, στο μέσο του χάρτη, ώστε να αναμετρηθεί με τον Tassadar. Κάνετέ το και... τι απογοήτευση! Ο αρχηγός των Protoss ήταν μόνο μια παραίσθηση. Μην πτοείστε, άλλωστε νικήσατε.



Οι Guardians έχουν μεγαλύτερη εμβέλεια πυρός από τα Photon Cannons, οπότε δεν κινδυνεύουν από αυτά.



Προσέξτε τα Scourge που επιτίθενται στο Carrier. Επειδή θα βλέπετε συχνά τέτοιες εικόνες, πάντα να έχετε αρκετά Scourge στις δυνάμεις επίθεσής σας.

THE CULLING

Να λοιπόν που έφτασε η ώρα να αντιμετωπίσετε την ίδια σας τη φυλή. Ο Cerebrate Zazs τρελάθηκε εντελώς και στράφηκε εναντίον του ίδιου του Overmind. Αρχικά επιτεθείτε με τις δυνάμεις σας στη μικρή αποικία στα βόρεια. Μετά την άνετη επικράτησή σας, αρχίστε να κατασκευάζετε οχυρώσεις στην αριστερή και τη δεξιά πλευρά της αποικίας. Πάνω από τα Creep Colonies σας υπενθυμίζω να τοποθετείτε Guardians για "σίγουρα" αποτελέσματα.

Οι επιθέσεις του εχθρού, αν έχετε οχυρωθεί σωστά, δεν θα αποτελέσουν σημαντικό πρόβλημα. Κάνετε τα upgrades στις εναέριες δυνάμεις και φτιάξτε τις κλασικές για το Zerg campaign, δύο δωδεκάδες από Mutalisks και Guardians. Μια σωστή κίνηση θα είναι επίσης να βάζετε μερικά Scourges να περιπολούν (Patrol) μπροστά από τις αμυντικές διατάξεις σας. Ετσι, θα επιτίθενται αυτόματα σε όποια ιπτάμενη εχθρική μονάδα τολμήσει να πλησιάσει! Ξεκινήστε την επίθεση από τα αριστερά, ώστε να καταστρέψετε την εκεί βάση των εχθρών και να σταματήσετε ένα μέρος από τον ανεφοδιασμό τους σε resources (έτσι θα πρέπει να σκέφτεστε), τα οποία φυσικά μπορείτε να εκμεταλλευτείτε.

Λογικά θα σας έχει τελειώσει το Vespene Gas, αλλά η ποσότητα που υπήρχε στην αποικία σας θα ήταν αρκετή για να φτιάξετε τις δύο ομάδες - αν δεν κάνετε πολλά upgrades, σίγουρα θα σας φτάσει. Πάντως αν θέλετε ακόμα μεγαλύτερες δυνάμεις, θα βρείτε έναν πίδακα με μεγάλες ποσότητες λίγο βόρεια από την αποικία που μόλις καταστρέψατε - φυλάσσεται, αλλά θα κερδίσετε άνετα. Συνεχίστε βόρεια και δυτικά, καταστρέφοντας ό,τι βρίσκεται στο δρόμο σας. Αυτό ήταν! Οι Garm Brood του προδοτικού Cerebrate έμαθαν το μάθημά τους.

EYE FOR AN EYE

Πλέον μπήκατε σε βαθιά νερά. Εδώ θα πρέπει αρχικά να μην αφήσετε τους Dark Tem-



Εδώ -δείτε το άσπρο τετράγωνο στον mini map- θα πρέπει να εγκατασταθείτε συλλέγοντας resources, στο σενάριο The Invasion of Aiur.



Να καταστρέφετε γρήγορα τα Templar Archives, ώστε να σταματά η "παραγωγή" High Templars.



Οσο πολυάριθμες και αν είναι οι δυνάμεις σας, φροντίστε να τις μετακινείτε με τάξη, ώστε να αλληλοκαλύπτονται.

plars να αποδράσουν -περνώντας μέσα από τα Beacons- και στη συνέχεια να νικήσετε τους Protoss. Το σενάριο είναι πανδύσκολο μόνο αν παίξετε με τους δικούς του κανόνες! Εμείς σας προτείνουμε να φτιάξετε τους δικούς σας, ανατρέποντας την εις βάρος σας κατάσταση.

Το μεγάλο πρόβλημα είναι οι επελάσεις των High Templars στο μεσαίο Beacon όπου, κάνοντας χρήση του Psionic Storm, καταστρέφουν εύκολα τις περισσότερες μονάδες σας. Αρχικά χρησιμοποιήστε τα Nydel Canals για να μεταφέρετε μονάδες στις άλλες αποικίες σας - και μετά στα Beacons. Δώστε έμφαση στο Beacon στη μέση του χάρτη, αφού εκεί καταλήγουν οι περισσότερες επιθέσεις των Protoss. Η "κίνηση ματ" θα είναι να χτίσετε εκεί ένα Hatchery (ακριβώς λίγο αριστερά από το Beacon) και στη συνέχεια μερικές Sunken Colonies. Ο λόγος είναι απλός: Το Psionic Storm των Templars δεν επηρεάζει κτίρια! Επίσης, φροντίστε να τοποθετήσετε τους Overlords σε θέση ώστε να ανιχνεύουν τους cloaked Dark Templars και να στέλνετε συνεχώς ενισχύσεις κοντά στα Beacons. Βιαστείτε! Μόλις διασφαλίσετε τα Beacons (ιδίως το μεσαίο), φτιάξτε μερικά Spore Colonies αρχικά στη νοτιοανατολική αποικία σας, διότι θα σας επιτεθούν ιπτάμενοι Protoss, και μετά στις υπόλοιπες αποικίες σας. Βιαστείτε, το τονίζουμε! Παράλληλα ξεκινήστε να φτιάχνετε δύο ομάδες από Mutalisks και Guardians (έξι ή επτά μέλη σε κάθε ομάδα) και επιτεθείτε προσεκτικά στην αριστερή αποικία των Protoss. Προσέξτε να φεύγετε από το πεδίο δράσης του Psionic Storm, όταν το χρησιμοποιούν οι High Templars. Σίγουρα θα έχετε απώλειες, οπότε κάνετε συχνά save - μην... ανησυχείτε, όλο και κάτι θα πάει στραβά. Ακόμα, μην αμελήσετε τα υπόλοιπα Beacons, στα οποία θα πρέπει να έχετε μερικά Guardians για σιγουριά. Μόλις καταστρέψετε το μεγαλύτερο μέρος της Protoss αποικίας, θα ακούσετε τις "μπηχτές" της Kerrigan στον Tassadar. Κάπου εδώ έχετε εξασφαλίσει τη νίκη. Μπορείτε αν θέλετε να χτίσετε και ένα Defiler Mount, για να μάθετε τις ιδιότητες και αυτής της μονάδας. Εκμεταλλευτείτε τα resources που υπήρχαν στην εχθρική βάση, ενδυναμώστε το στρατό σας και επιτεθείτε στη δεξιά αποικία των Protoss. Τίποτε πια δεν μπορεί να αντισταθεί στο Σμήνος...



Αν θέλετε οι μονάδες σας να επιτίθενται προς όλες τις κατευθύνσεις, να πατάτε το option "Stand Ground".

THE INVASION OF AIUR

Ξεκινήστε με οχυρώσεις στο νότιο τμήμα -κυρίως- της αποικίας σας και οπωσδήποτε βάλτε Guardians πάνω από τα Creep Colonies, διότι θα σας επιτεθούν και Reavers, που έχουν μεγαλύτερη εμβέλεια πυρός από τα αμυντικά κτίριά σας. Παράλληλα ξεκινήστε την κατασκευή της... καθιερωμένης επιθετικής δύναμής σας (Guardians, Mutalisks και Scourge). Αφού κάνετε και τα upgrades επιτεθείτε νοτιοδυτικά, όπου υπάρχει μια Protoss βάση. Φροντίστε να αναπληρώνετε τις μονάδες σας με νέες και οπωσδήποτε να αριθμείτε τις ομάδες σας, ώστε να μην μπερδεύεστε κατά την επιλογή τους.

Εδώ θα γίνει πραγματική σφαγή, οπότε οι απώλειες είναι σίγουρες. Ο υπόλοιπος χάρτης είναι στην κυριολεξία γεμάτος από Protoss, για αυτό θα πρέπει να είστε υπομονετικοί - δηλαδή να κάνετε συνεχή ανανέωση του στρατού σας. Συμβουλή: Για να



Οι δυνάμεις σας διασφαλίζουν την περιοχή του Beacon στο τελευταίο σενάριο.

μην έχετε σοβαρές απώλειες από τους High Templars, μη στέλνετε εναντίον τους ολόκληρες ομάδες αλλά μεμονωμένα units.

Στη συνέχεια επιστρέψτε σύσσωμοι στην αποικία σας και κινηθείτε ανατολικά αυτής, για να εκμεταλλευτείτε τα resources που υπάρχουν εκεί (στο βορειοανατολικότερο άκρο του χάρτη). Φτιάξτε άλλες δύο ομάδες από Guardians και Mutalisks και κινηθείτε νότια από εκεί όπου εγκατασταθήκατε πρόσφατα. Προσοχή στους High Templars (να φεύγετε από το Psionic Storm), και συνεχίστε ακάθεκτοι νότια. Ακολουθήστε ακριβώς την πορεία που σας γράφουμε, γιατί διαφορετικά θα δυσκολευτείτε απείρως περισσότερο.

Μόλις φτάσετε στο νοτιανατολικότερο άκρο του χάρτη, κινηθείτε προς τα αριστερά, καταστρέφοντας και τις υπόλοιπες βάσεις των Protoss. Πάντα να κινείστε προσεκτικά και με μελετημένες κινήσεις, και όχι "επίθεση και όπου βγει". Αφού καταστρέψετε όλες τις βάσεις των Protoss, ψάξτε τον χάρτη για τις δυνάμεις τους που απόμειναν, ώστε να μην αποτελέσουν πρόβλημα κατά τη μετακίνηση του Drone στον κρύσταλλο.

Σημείωση: Μπορούσατε από πριν να στείλετε το Drone στον κρύσταλλο -ενόσω υπήρχαν δυνάμεις Protoss δηλαδή- με έναν Overlord. Αλλά επειδή με το που θα συμβεί αυτό θα σας ζητηθεί να περιμένετε 10 λεπτά, τίποτε δεν σας εγγυάται ότι σε αυτό το διάστημα δεν θα σας επιτεθούν με καταστροφικά αποτελέσματα (ιδίως High Templars). Αφού περάσουν και τα δέκα λεπτά (εν τω μεταξύ πάρτε κανέναν υπνάκο, για να νιώθετε φρέσκοι), πηγαίνετε το Drone με τον κρύσταλλο στο Beacon της βάσης σας. Προσοχή όμως! Συνοδέψτε το με Mutalisks γιατί, αν δεν έχετε "καθαρίσει" όλες τις εχθρικές δυνάμεις, ενδέχεται να σας επιτεθούν. Τέλος καλό, όλα καλά.

FULL CIRCLE

Εννοείται πως ξεκινάτε με το χτίσιμο Creep Colonies και την τοποθέτηση Guardians και Scourge από πάνω τους για καλύτερη άμυνα. Οπωσδήποτε αριθμήστε τις ομάδες των Scourge. Αν, για παράδειγμα, σας επιτεθεί ένα Carrier, αντί να ψάχνετε πού είναι τα Scourge κάθε φορά, πατάτε το πλήκτρο που αντιστοιχεί στην ομάδα τους και τα στέλνετε εναντίον του. Για περισσότερη σιγουριά μπορείτε να φτιάξετε ένα ή δύο Defilers, ώστε να κάνουν Plague στις εχθρικές επελάσεις.

Φτιάξτε τρεις ομάδες από Guardians, Mutalisks και Scourge και επιτεθείτε στα ανατολικά. Μόλις καταστρέψετε τη βάση που είναι εκεί, γυρίστε στη βάση σας και επιτεθείτε στα δυτικά. Προχωρήστε βόρεια -μην παρεκκλίνετε-, μέχρις ότου δείτε έναν λόφο (μετά την θάλασσα) που έχει πίδακα Vespene. Το χρειάζεστε, σίγουρα θα σας έχει σωθεί το αρχικό, οπότε στείλτε προσεκτικά μερικά Drones για να αντλήσουν τα resources. Καλού κακού φτιάξτε και μερικές Creep Colonies (κυρίως Spore) στο λόφο. Κατασκευάστε τρεις επιπλέον ομάδες (ίδιες με τις αρχικές) και ξεκινήστε.

Μέχρι να ετοιμαστούν οι νέες δυνάμεις, μη μετακινήσετε τις αρχικές - άλλωστε η υπομονή αποτελεί μεγάλο προσόν για τα strategies. Παράλληλα κάνετε upgrades στο Greater Spire, διότι μεγαλύτερη δύναμη πυρός είναι πάντα χρήσιμη. Εν τω μεταξύ, μην ξεχνάτε να ενισχύετε αμυντικά την κυρίως αποικία σας. Αλλωστε οι Protoss δεν θα μείνουν άπρακτοι. Περισσότερα Creep Colonies, Scourge και Mutalisks, λοιπόν, για περισσότερη σιγουριά!

Οταν φτιάξετε τις ενισχύσεις, έχετε μπροστά σας δύο επιλογές: ή να πάτε κατευθείαν για το Temple ή να τσακίσετε τις περισσότερες γύρω δυνάμεις των Protoss για να εξασφαλίσετε τη νίκη. Αν κάνετε το πρώτο, υπάρχει πιθανότητα επιτυχίας αλλά και οι κίνδυνοι είναι μεγάλοι. Αν κάνετε το δεύτερο, κατευθυνθείτε βόρεια και διαλύστε όποιες εχθρικές δυνάμεις συναντήσετε. Να έχετε τα Scourge σε ετοιμότητα, για να τα στέλνετε ενάντια στα Carriers. Μην επιτίθεστε σε αυτά με τις Mutalisks -εκτός αν δεν γίνεται διαφορετικά-, γιατί η αεροπορία των Protoss υπερέχει κατά πολύ από τη δική σας. Επίσης, μην απομακρύνετε τη μία ομάδα από την άλλη. Ολες θα πρέπει να είναι σχετικά κοντά για αλληλοκάλυψη. Μόλις ανοίξετε ένα ρήγμα στις γύρω από το ναό δυνάμεις των Protoss (στο χάρτη συμβολίζονται με κίτρινες κουκκίδες), επιτεθείτε του. Τι; Τα βάσανά σας δεν τελείωσαν ακόμα; Θα πρέπει τώρα να στείλετε το Drone με τον κρύσταλλο στο Beacon του ναού. Κάνετέ το, αλλά με την προϋπόθεση ότι το προστατεύουν δυνάμεις σας (Mutalisks ή Hydralisks), γιατί μπορεί να εμφανιστούν Scout Ships από το... πουθενά. Φροντίστε ακόμη να του ανοίξετε το δρόμο με τις υπόλοιπες δυνάμεις σας. Μόλις γίνει και αυτό, δείτε το εκπληκτικό φινάλε. Οι Zerg κάνουν επίδειξη δύναμης, καταστρέφοντας έναν ολόκληρο κόσμο. Και σε αυτό βοηθήσατε εσείς.... Δεν ντρέπεστε καθόλου;



Ο Aiur είναι πια παρελθόν. Τουλάχιστον μέχρι το Protoss campaign...

Strategy

PROTOSS

Απέχετε μόλις δέκα σενάρια από την ολοκλήρωση του Starcraft! Μη μου πείτε ότι δεν θέλετε να μάθετε το τέλος αυτού του διαστημικού έπους. Αλλωστε, και οι τρεις campaign-ιστορίες είναι αλληλένδετες και η μία αποτελεί συνέχεια της άλλης. Αυτά που θα αντιμετωπίσετε ως Protoss, από κάποιο σημείο και μετά, αποτελούν το δυσκολότερο σημείο του παιχνιδιού.



Να μια καλή διάταξη για το "The Hunt for Tassadar". Παρατηρήστε τον Zealot στα δεξιά. Θα αποτελέσει το δόλωμα, οδηγώντας τους Zerg σε βέβαιο θάνατο.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Τα units των Protoss είναι τα μόνα όπου η στρατηγική δεν κρίνεται ιδιαίτερα απαραίτητη. Από τη στιγμή που θα φτιάξετε δέκα Carriers και άλλους τόσους Archons, τα πάντα για τον εχθρό (τουλάχιστον τον υπολογιστή) έχουν τελειώσει. Το θέμα είναι πώς θα φτάσετε στο σημείο να κατασκευάσετε μια τέτοια δύναμη...

Οι Protoss είναι η καλύτερη φυλή για άμυνα. Τα Photon Cannons χτυπούν τόσο επίγειους όσο και εναέριους στόχους, οπότε φτιάχνετε πάρα πολλά από αυτά. Τοποθετήστε πίσω τους μερικούς High Templars, ώστε να κατακεραυνώνουν με Psionic Storm τον αντίπαλο, και μερικούς Archons μπροστά, οι οποίοι λόγω της πανίσχυρης Plasma Shield αποτελούν ένα ανίκητο φρούριο, και δεν θα έχετε κανένα απολύτως πρόβλημα.

Μην υποτιμάτε τους Zealots. 16+ damage και Plasma Shield τους καθιστούν πολύτιμο όπλο. Και να σκεφθείτε ότι κοστίζουν 100 Minerals έκαστος! Το μείον, όμως, είναι ότι επιτίθενται μόνο σε επίγειους στόχους.

Το τεράστιο μειονέκτημα των Protoss έγκειται στο ότι τα περισσότερα από τα units τους κοστίζουν πανάκριβα σε resources. Ενας σωστός παίκτης θα πρέπει σχεδόν από την αρχή να αποφασίσει ποια και περίπου πόσα από αυτά θα παράγει. Επίσης, οι Protoss χτίζουν μόνο κοντά στα Pylons, κάτι που σημαίνει ότι θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί κατά την τοποθέτησή τους.

FIRST STRIKE

Προχωρήστε λίγο βόρεια και κατεβείτε από το ύψωμα. Συνεχίστε βόρεια και σκοτώστε αρχικά τα Zerglings και, συνεχίζοντας βόρεια, τη δεύτερη δύναμη των Zerg που θα αντιμετωπίσετε. Περάστε τη γέφυρα στα δυτικά (μη συνεχίσετε βόρεια, διότι σας περιμένουν δυνάμεις που δεν μπορείτε να νικήσετε) και υπερισχύστε των Zerg που θα σας υποδεχθούν. Προχωρήστε νοτιοδυτικά και μπείτε στη βάση - οι Zerg μπροστά της δεν θα σας δυσκολέψουν. Αρχίστε να κατασκευάζετε Photon Cannons και Pylons, ώστε να "φορτώσει" το Gateway, και ξεκινήστε τον πρώτο στρατό σας. Στο σημείο αυτό θα χρειαστείτε μία δωδεκάδα από Dragoons (απαιτούν Cybernetics Core) και άλλη μία από Zealots. Εκτελέστε τα διαθέσιμα ugrades (ειδικά το increase Dragoon range στο Cybernetics Core θα πρέπει να γίνεται πάντοτε) και ανεβείτε στο λόφο βορειοδυτικά της αποικίας σας. Διαλύστε την αποικία των Zerg με άνεση και Victory. Απλά πράγματα, ε;

INTO THE FLAMES

Εδώ θα πρέπει αρχικά να περιμένετε δεκαπέντε λεπτά, μέχρι ο Phoenix και οι μαχητές του να λάβουν την κατάλληλη θέση για επίθεση. Ξεκινήστε με Photon Cannons γύρω από την αποικία σας και πολλά Pylons (περισσότερα από τα απαιτού-



Ο High Templars, γνωρίζοντας πού έχουν θαφτεί οι Zerg, ενεργοποιεί το θανατηφόρο Psionic Storm. (Σενάριο "The Hunt for Tassadar")



Ενας High Templar πίσω από τα Photon Cannons απλουστεύει τα πράγματα.

μενα, διότι μετά θα έχετε και το στρατό του Phoenix στο δυναμικό σας). Αρχίστε την κατασκευή μίας δωδεκάδας Zealots και άλλης μίας Dragoons, ενώ ταυτόχρονα κάνετε τα upgrades. Μόλις ο Phoenix εμφανιστεί, φτιάξτε Scarabs στα Reavers (τα οχήματα που μοιάζουν με... κάμπιες) και συνεχίστε την παραγωγή της δύναμής σας. Μόλις ετοιμαστούν και οι δύο ομάδες κινηθείτε με προσοχή προς τα ανατολικά, ενώ μετακινήστε τις δυνάμεις του Phoenix νότια - προσοχή μη σκοτωθεί ο Phoenix, γιατί θα χάσετε. Οι Zerg είναι περικυκλωμένοι. Τίποτα δεν είναι ικανό να αναστείλει την επερχόμενη σφαγή! Βρείτε τον Cerebrate (στο νοτιοανατολικό μέρος της αποικίας) και μη δείξετε έλεος.



Η δύναμη αυτή θα σας δώσει τη νίκη στο "Hunt for Tassadar".

HIGHER GROUND

Ξεκινήστε με Photon Cannons και στα διάκενα μεταξύ τους τοποθετήστε Dragoons. Χτίστε όλα τα κτίρια που μπορείτε και στη συνέχεια ετοιμάστε τις δύο ομάδες που αναφέραμε προηγουμένως καθώς και άλλη μία από Scouts (τα αεροπλάνα των Protoss). Μην ξεχνάτε να κάνετε τα upgrades, διότι πολλά από αυτά μεταμορφώνουν εντελώς ένα unit. Επιλέξτε τις ομάδες με Dragoons και Zealots και κινηθείτε βορειοανατολικά, ώσπου να εντοπίσετε ένα ανάχωμα για να κατεβείτε το λόφο. Η πρώτη Zerg αποικία βρίσκεται ανατολικά από εκεί όπου θα κατεβείτε και φυλάγεται από αρκετά Scourge - να γιατί δεν έπρεπε να χρησιμοποιήσετε τα αεροπλάνα σας. Διαλύστε τη και ανανεώστε τις δυνάμεις σας. Επιλέξτε τώρα και τα Scouts και κινηθείτε σύσσωμοι βορειοδυτικά από την αποικία σας, μέχρι να βρείτε ένα δεύτερο ανάχωμα που οδηγεί στη δεύτερη Zerg αποικία. Μια συνδυασμένη επίθεση θα δώσει τέλος στις φιλοδοξίες των Zerg για κάτι καλό. Είστε και πάλι νικητές.



Στις περισσότερες περιπτώσεις, οι Archons είναι η καλύτερη εμπροσθοφυλακή.

THE HUNT FOR TASSADAR

Μια τακτική που θα σας βοηθήσει είναι η εξής: Χρησιμοποιήστε ένα unit ως ανιχνευτή και, μόλις του επιτεθούν οι - θαμμένοι στο έδαφος- Zerg, οπισθοχωρήστε το. Αν ξαναθαφτούν πάλι στο έδαφος, γνωρίζετε τη θέση τους, οπότε το Psionic Storm του High Templar θα κάνει τα υπόλοιπα. Αν συνεχίσουν με κατεύθυνση στις κυρίως δυνάμεις σας, πάλι Psionic Storm καθώς επελαύνουν και τα υπόλοιπα units σας θα τους αποτελειώσουν. Ξεκινήστε ανεβαίνοντας το ύψωμα στα βόρεια και σκοτώστε τις δύο Hydralisks που θα εμφανιστούν. Προχωρήστε μέχρι να βρείτε Creep (το έδαφος των Zerg αποικιών) και κάνετε Psionic Storm περίπου στο μέσο των Creep. Τα θαμμένα Zerglings δεν θα καταλάβουν από πού τους ήρθε! Επαναλάβετέ το, αυτή τη φορά λίγο πιο πάνω για τυχόν επιζώντες - προσοχή όμως μην πατήσετε τα Creep, γιατί θα σας χτυπήσει η Sunken Colony. Διαλύστε τη Sunken Colony και συνεχίστε αριστερά και λίγο βόρεια, μέχρι να βρείτε τη ράμπα που οδηγεί σε μια υπερυψωμένη πλατφόρμα. Σκοτώστε τους Zerg που την προστατεύουν και ανεβείτε στην πλατφόρμα. Προχωρήστε βόρεια και κατεβείτε πολύ προσεκτικά, επιλέγοντας ένα unit κάθε φορά, για να μην κινδυνεύσετε από τη Sunken Colony. Συνεχίστε βόρεια, σκοτώστε τα Zerglings και στείλτε έναν ανιχνευτή στην επόμενη πλατφόρ-



Η αεροπορία των Protoss είναι με διαφορά η καλύτερη του Starcraft. Οι πύραυλοι αέρος-αέρος των Scouts προκαλούν τεράστιο damage! Ομως το όπλο τους αέρος-εδάφους δεν είναι και τόσο αποτελεσματικό, γι' αυτό να το χρησιμοποιείτε κυρίως εναντίον ιπτάμενων εχθρών.

μα, όπου θα συναντήσει δύο ομάδες Zerglings. Είναι θαμμένα, οπότε ακολουθήστε τη μέθοδο που σας περιγράψαμε. Κινηθείτε βορειοανατολικά και κατεβείτε από την πλατφόρμα. Επειτα βόρεια, ανεβείτε στην επόμενη πλατφόρμα και βορειοανατολικά, μέχρι να συναντήσετε τον Tassadar και τη βάση σας.

Αρχίστε γρήγορα τις οχυρώσεις, γιατί όσο περνά η ώρα οι επιθέσεις των Zerg θα γίνονται όλο και πιο σφοδρές. Τοποθετήστε τους High Templars πίσω από τα Photon Cannons (όχι πολύ κοντά, γιατί κινδυνεύουν από τις Queens) και θα τσακίσετε με άνεση όλες τις επελάσεις των Zerg. Μπορείτε πλέον να κατευθύνετε τους Raynor και Tassadar στο Beacon αμέσως ή αφότου καταστρέψετε τη βάση των Zerg. Αν επιλέξετε το πρώτο, θα πρέπει να τους συνοδεύσετε με ισχυρές δυνάμεις, διότι σε όλη τη διαδρομή υπάρχουν Zerg. Για το δεύτερο φτιάξτε... πολλά και από όλα: Scouts, Dragoons, Zealots και μερικούς Archons (από ένωση δύο High Templars). Αφού τους χωρίσετε σε αριθμημένες ομάδες, κινηθείτε νοτιοανατολικά από τη βάση σας, όπου είναι και η αποικία των Zerg. Οταν τη διαλύσετε, μαζέψτε τις δυνάμεις σας (αν θέλετε, εκμεταλλευτείτε τα εκεί resources, οπότε φροντίστε να έχετε Minerals για ένα Nexus) και "χτενίστε" το χάρτη για τους υπόλοιπους Zerg. Προτού στείλετε τους Raynor και Tassadar στο Beacon, συνοδέψτε τους με μια ομάδα, ώστε να μην κινδυνεύσουν από τυχόν διάσπαρτους Zerg. Τα καταφέρατε, αλλά για το συμβούλιο των Protoss είστε ένα προδοτικό κάθαρμα. Μα τι αχαριστία είναι αυτή, βρε παιδί μου!



Η παγίδα των Zerg στο "Into the Darkness". Φανταστείτε τα virtual μούτρα του υπολογιστή, όταν δει μόνο έναν Marine!

CHOOSING SIDES

Αρχίστε περιφράζοντας το νότιο και ανατολικό τμήμα του λόφου όπου είστε εγκατεστημένοι με Photon Cannons και από πίσω High Templars και Dragoons. Κατασκευάστε και λίγα Scouts, για την περίπτωση που σας επιτεθούν και Guardians. Θα έχετε σίγουρα πρόβλημα με resources, γι' αυτό εκμεταλλευτείτε αυτά που υπάρχουν βορειοανατολικά της αποικίας σας. Προστατέψτε την περιοχή με μονάδες και Photon Cannons, για να αντλήσετε όλες τις πρώτες ύλες χωρίς προβλήματα. Μην κινηθείτε μέχρι να φτιάξετε δύο δωδεκάδες από Scouts και άλλη μία από Zealots μέσα σε Shuttles (τα μεταγωγικά σας). Μόλις συμβεί αυτό, μετακινηθείτε νοτιοδυτικά από την αποικία σας και βρείτε την εκεί αποικία των Zerg. Κατά τη διάρκεια της μεταφοράς του στόλου σας, να τοποθετείτε τα Scouts μπροστά από τα Shuttles, ώστε να σκοτώνουν τα Scourge. Εντοπίστε μια περιοχή -στα ανατολικά της αποικίας των Zerg- που δεν φυλάγεται καλά και κάνετε απόβαση. Οι συνδυασμένες δυνάμεις σας θα τους τσακίσουν. Μπορείτε να εκμεταλλευτείτε και τα επιπλέον resources σε αυτή την τοποθεσία, ώστε, αν έχουν τελειώσει τα δικά σας, να αναπληρώσετε τις δυνάμεις σας (θα σας χρειαστούν δυνάμεις ίδιες με τις αρχικές). Συνεχίστε ανατολικά και κάνετε τα ίδια στην επόμενη Zerg αποικία.

Φροντίστε να έχετε την αεροπορία σας σε τέτοιο σημείο ώστε να καλύπτει την απόβαση. Να στέλνετε το πεζικό ενάντια στις Spore Colonies και δεν θα έχετε σημαντικές απώλειες από Scouts. Μόλις συναντήσετε τα κτίρια των Terrans, θα ακούσε-



Infested Terrans πετάγονται ξαφνικά με στόχο τον Tassadar. Τι κρίμα γι' αυτούς, που στείλατε πρώτα μερικά units δόλωμα!



Να έχετε τα Scouts μπροστά από τα Shuttles για τυχόν επιθέσεις Scourge.

τε τον General Duke να σας απειλεί και να στρέφει έναν μεγάλο Terran στόλο εναντίον σας. Ε, και; Καιρός είναι να μάθουν και αυτοί τι εστί αεροπορία των Protoss! Αφού τελειώσετε και μαζί τους, τοποθετήστε την αεροπορία σας κοντά στο Beacon. Μετά βάλτε τον Tassadar και δύο Zealots σε ένα Shuttle και συνοδέψτε το με λίγα Scouts (για τυχόν Scourge). Μην το στείλετε ακόμα στο Beacon! Στείλτε πρώτα ένα άλλο Shuttle με τυχαία units, διότι μπορεί ξαφνικά να πεταχτούν Infested Terrans μπροστά στο Beacon και... χάσατε. Τα τυχαία units θα τους τραβήξουν πάνω τους, έτσι ο δρόμος για τον Tassadar και τους Zealots θα είναι ελεύθερος.



Αγόρασε κι εσύ ένα "PC Games", για να μάθεις τα μυστικά των Protoss.

INTO THE DARKNESS

Θα πρέπει να εφαρμόζετε την τακτική του "The Hunt for Tassadar", όσον αφορά στο Psionic Storm. Προχωρήστε μέχρι να βρεθείτε λίγο πίσω από το πρώτο σταυροδρόμι. Στις γωνίες υπάρχουν ομάδες από Zerglings, οπότε το Psionic Storm επιβάλλεται. Κάνετε το ίδιο και στο υπόγειο δωμάτιο δίπλα από τη σκάλα, για να ξεφορτωθείτε τις Hydralisks. Μην κατεβείτε αλλά πηγαίνετε νοτιοδυτικά και με προσοχή, γιατί λίγο μετά θα συναντήσετε έναν Infested Terran. Πρέπει να τους αντιμετωπίζετε με προσοχή και μόνο με Psionic Storm, αμέσως μόλις τους δείτε. Μετά γυρίστε στη σκάλα και κατεβείτε τη. Βγείτε από το δωμάτιο και πηγαίνετε λίγο βορειοανατολικά, μέχρι να συναντήσετε τους Marines. Μην τους επιτεθείτε, θα έρθουν μαζί σας. Μετά νοτιοδυτικά και σκοτώστε τις Hydralisks. Μπείτε στο δωμάτιο και βρείτε και τη δεύτερη ομάδα από Marines.

Κατόπιν πηγαίνετε εκεί όπου συναντήσατε τους πρώτους Marines και νότια. Σκοτώστε τα Zerglings και τον Infested Terran και μπείτε στο δωμάτιο. Στη βορειοδυτική γωνιά του υπάρχουν θαμμένα Zerglings, οπότε Psionic Storm για να θαφτούν... μόνιμα. Λίγο πίσω από την σκάλα υπάρχουν δύο Hydralisks. Απαλλαγείτε από την παρουσία τους και ανεβείτε τη σκάλα (προσοχή στα φλογοβόλα). Πατήστε το Beacon, πάρτε τις ενισχύσεις, κατεβείτε τη σκάλα και βγείτε από το δωμάτιο. Επειτα προχωρήστε νοτιοδυτικά με τους Protoss, μόνο μέχρι να φτάσετε στη γωνία. Μόλις επιχειρήσουν οι Marines να περάσουν θα πεταχτούν Zerg, για αυτό στείλτε μόνο έναν Marine (θα τραβήξει τον Infested Terran) και να έχετε τον Tassadar από κοντά για Psionic Storm. Απομακρύνετε από πριν τις υπόλοιπες δυνάμεις σας και θα χάσετε μόνο τον Marine.

Προχωρήστε μέχρι το σταυροδρόμι και εκεί ακολουθήστε το νότιο δρόμο του για να πάρετε και την τρίτη Marine δύναμη (με το που θα τους πάρετε μαζί σας θα γίνει χαμός από Zerg, γι' αυτό χρησιμοποιήστε όλες τις δυνάμεις σας). Μετά πηγαίνετε πάλι στο σταυρο-



Αν είναι έτσι η άμυνά σας στο "Homeland", δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα.



Με τέτοια διάταξη θα τσακίσετε την τελική επίθεση των Zerg στο "Into the Darkness".



Πάντα να προστατεύετε τα αποβατικά σας με αεροπορία.

δρόμι και συνεχίστε όλο βόρεια. Υπάρχει άλλη μία παγίδα έπειτα από λίγο, οπότε κάνετε ό,τι και προηγουμένως με τους Marines. Οταν φτάσετε στη γωνία, στρίψτε αριστερά, σκοτώστε τον Infested Terran, νότια και πάλι αριστερά, μέχρι να συναντήσετε μια σκάλα. Σκοτώστε τις δύο Hydralisks που βρίσκονται ακριβώς από πάνω της, ανεβείτε και πατήστε στο Beacon.

Στη συνέχεια επιστρέψτε στο σταυροδρόμι (γιατί μας ταλαιπωρούν τόσο;) και όλο αριστερά, με τον Tassadar μπροστά για να σκοτώνει τους Infested Terrans. Μόλις βρείτε άλλη μια σκάλα ανεβείτε τη και πηγαίνετε αριστερά, όπου θα σας περιμένουν αμυντικά συστήματα. Μπείτε στο δωμάτιο μόνο με τον Tassadar και προχωρήστε προσεκτικά, μέχρι να δει τους Zerg (αν είναι στην κατάλληλη απόσταση, δεν θα τον δουν). Psionic Storm ξανά και ξανά και πάνε κι αυτοί.

Μπείτε στο δωμάτιο στα αριστερά και πάρτε και αυτή την Terran δύναμη. Ω, μα τι είναι αυτό, ένα Ghost; Ορίστε, που μου είστε όλο παράπονα! Βγείτε από το δωμάτιο και παρατάξτε την ομάδα σας με τους Zealots και τους Firebats μπροστά και τους Marines πίσω.



Τα Arbiters κάνουν cloak σε όλα τα units που βρίσκονται κοντά τους!

Στείλτε το Ghost cloaked ως ανιχνευτή και... ολόκληρο το σμήνος των Zerg σας κυνηγά. Γρήγορα Psionic Storms στους επελαύνοντες Zerg και θα κερδίσετε. Συνεχίστε νότια και όλο ανατολικά, βρείτε το Beacon (προσοχή στα πολυβόλα) και πατήστε το. Μπείτε στο δωμάτιο του οποίου άνοιξαν οι πόρτες, και ιδού οι... κολλητοί σας: οι μυστηριώδεις Dark Templars και ο Zeratul αυτοπροσώπως!

HOMELAND

Επιλέξτε όλες τις μονάδες σας και μπείτε στη βάση. Αρχίστε αμέσως οχυρώσεις πίσω από τα τείχη και στις γωνίες της εξόδου. Λίγο πίσω από την έξοδο βάλτε μερικά Reavers. Πίσω από τα Photon Cannons τοποθετήστε μερικούς High Templars (το Psionic Storm είναι απαραίτητο για την άμυνά σας) και Dragoons. Φτιάξτε και μερικά Scouts για να αντιμετωπίζουν τα Carriers και τα Reavers (ο υπολογιστής κάνει το λάθος να τα στέλνει ακάλυπτα τις περισσότερες φορές). Οι επιθέσεις των Protoss είναι ασταμάτητες, οπότε θα έχετε σίγουρα απώλειες, τις οποίες φροντίστε να αναπληρώνετε. Μπορείτε ακόμα να φτιάξετε και μερικά Observers για να βλέπετε τις επερχόμενες εχθρικές επιθέσεις, ώστε να προετοιμάζεστε κατάλληλα. Τα resources σας είναι μεν πολλά αλλά δεν θα σας φτάσουν για την κατασκευή του τεράστιου στρατού που απαιτείται για τη νίκη!

Μόλις φτιάξετε άλλα δώδεκα Scouts, στείλτε τα ανατολικά από την αποικία σας, για να διασφαλίσουν τα εκεί resources. Φυσικά εκμεταλλευτείτε τα στο έπακρο. Ξεκινήστε φτιάχνοντας άλλα δέκα Scouts -κάντε όλα τα upgrades- και δέκα Shuttles, τα οποία γεμίστε με ποικίλες δυνάμεις: Zealots, Archons (κυρίως), Reavers και Dragoons. Μεταφέρετε αυτές τις δυνάμεις εκεί όπου φτιάξατε τη δεύτερη βάση και ενώστε τες με τα άλλα Scouts. Από εκεί κατευθυνθείτε νότια. Ω, τι έκπληξη! Η αποικία των Protoss - σε εκείνο το σημείο- δεν φυλάγεται καλά. Κάνετε απόβαση και διαλύστε τη. Εκμεταλλευτείτε τα resources της και αναπληρώστε το στρατό σας. Συνεχίστε νότια από εκεί όπου είστε και τσακίστε τους! Εδώ θα δυσκολευτείτε λίγο, διότι ο χώρος είναι στενός, κάνοντας την απόβαση πιο δύσκολη. Τέλος, προχωρήστε ακόμα νο-



Να χρησιμοποιείτε το Yamato Gun του Raynor για τους Photon Cannons. (Σενάριο "The Trial of Tassadar")

πιότερα και διαλύστε το αντίπαλο Nexus. Μα καλά, τι γίνεται; Ο Tassadar παραδίδεται; Μου φαίνεται πως η Blizzard μας δουλεύει. Τέλος πάντων, κερδίσατε!

THE TRIAL OF TASSADAR

Αρχικά νικήστε τα Scouts που θα σας επιτεθούν από το Νότο και αμέσως μετά άμυνα. Αρχίστε από το δυτικό τμήμα της αποικίας σας και περιφράξτε την όλη. Επειτα φτιάξτε μερικούς High Templars για να τους βάλετε πίσω από τα Photon Cannons και δύο Carriers, τα οποία θα τοποθετήσετε πίσω από τη δυτική έξοδο. Στη συνέχεια κατασκευάστε μερικά Observers και στείλτε τα διάσπαρτα στο χάρτη, για να βλέπετε τις εχθρικές κινήσεις. Παράλληλα, χτίστε ένα Fleet Beacon και αρχίστε να παράγετε Carriers. Τα upgrades που πρέπει οπωσδήποτε να γίνουν είναι το +4 Interceptors για τα Carriers, τα upgrades των Plasma Shields και τα upgrades στο Cybernetics Core για τα ιπτάμενα units. Φτιάξτε οκτώ ή εννέα Carriers (θα σας φτάσουν τα resources, αλλά πάντα να κρατάτε 400 Minerals για ένα Nexus) και κινηθείτε ανατολικά, ώσπου να βρείτε την πρώτη εχθρική αποικία. Χρησιμοποιήστε το Yamato Gun του Raynor για τα αντίπαλα Photon Cannons. Κάψτε την αντίπαλη βάση συθέμελα (σας φτιάχνω) και εκμεταλλευτείτε τα resources της - χτίστε και μερικά Photon Cannons για σιγουριά. Παράγετε άλλα δέκα Carriers και κάνετε και τα υπόλοιπα upgrades που τους αντιστοιχούν. Είστε πια πανίσχυροι!

Πηγαίνετε αντιδιαμετρικά από εκεί όπου εγκατασταθήκατε και τσακίστε και την άλλη βάση του εχθρού. Εκεί θα αντιμετωπίσετε και High Templar, οπότε να ένα σύστημα για να περιορίσετε τις απώλειές σας: Βάλτε ένα Carrier μπροστά για να τραβά τα πυρά του και μόλις κάνει Psionic Storm... φάτε τον με τα άλλα. Ο καλύτερος τρόπος για να χρησιμοποιείτε τα Carriers είναι να τα πηγαίνετε κοντά στους αντιπάλους και να πατάτε την επιλογή "Stand Ground". Μην ξεχνάτε όμως να ξαναφτιάχνετε Interceptors σε αυτά, διότι τα εν λόγω μικρά σκάφη "μαγνητίζουν" σχεδόν όλα τα εχθρικά πυρά.



Ενα Carrier μόνο του είναι πεταμένα... resources. Πολλά μαζί είναι τα καλύτερα units του παιχνιδιού!



Ο εχθρός μπορεί επίσης να έχει Carriers. Το θέμα είναι ποιος έχει τα περισσότερα...



Περίπου εκεί θα πρέπει να τοποθετήσετε τον Zeratul και τον Zealot στο "Shadow Hunters". Η κίνηση αυτή θα σας γλιτώσει από πολλά προβλήματα. Το πτώμα του Defiler στα πόδια του Zeratul αποδεικνύει του λόγου το αληθές...

Στη συνέχεια αναπληρώστε το στρατό σας και συνεχίστε νότια από εκεί όπου είστε. Νικήστε τους Protoss πάνω στο λόφο. Προχωρήστε ανατολικά και τσακίστε και την τελευταία βάση τους. Μόλις βρείτε το κελί του Tassadar, καταστρέψτε το. Δείτε το sequence. Α, καλά, το ανώτατο συμβούλιο δεν παίρνει από λόγια. Πάντως εσείς είστε θριαμβευτές!

SHADOW HUNTERS

Πηγαίνετε αριστερά μέχρι να βρείτε το Vespene. Λίγο πιο αριστερά είναι και Minerals, οπότε κατασκευάστε το Nexus σας κάπου στη μέση. Φτιάξτε αρκετά Probes και αρχίστε να χτίζετε Photon Cannons παντού, ώστε να μην είστε ακάλυπτοι. Ενα μέρος των επιθέσεων των Zerg είναι από Defilers, που εφαρμόζοντας Plague προκαλούν τεράστιο damage στα κτίρια και στις μονάδες σας. Για να τους αντιμετωπίσετε, εκτός από τα πολλά... saves μεταφέρετε τον Zeratul και έναν Zealot ανατολικά από την αποικία σας και κοντά στο λόφο, ώστε να τους σκοτώνουν προτού κάνουν το Plague. Αν τύχει και επιτεθούν άλλοι Zerg, το πολύ



Προσέξτε πόσο χρήσιμα είναι τα Arbiters. Τα -επικίνδυνα- Scourge δεν βλέπουν τα Carriers, οπότε δεν επιτίθενται. Ο θάνατός τους είναι κάτι περισσότερο από σίγουρος.



Ετσι πρέπει να είναι η αμυντική διάταξή σας στο τελευταίο σενάριο (προσέξτε τα Spider Mines). Ακόμα και με αυτά, όμως, δεν θα γλιτώσετε τις βαριές απώλειες.

να χάσετε τον Zealot, που εξάλλου μπορεί να αντικατασταθεί.

Ο Zeratul είναι cloaked και δεν τον βλέπουν. Αν τον χτυπήσει Plague πάλι μην ανησυχείτε, άλλωστε το 400 στην plasma shield του τον καθιστά πρακτικά ανίκητο - η shield των Protoss δεν επηρεάζεται από το Plague.

Θα έχετε πρόβλημα χώρου, οπότε εκτός από τα απαραίτητα Forge, Gateway και Cybernetics Core, φτιάξτε μόνο ένα Star Gate, ένα Fleet Beacon και ένα Robotics Bay (θα δείτε γιατί). Κατασκευάστε δέκα-έντεκα Carriers, κάντε τα upgrades για αυτά και μετά ένα Shuttle για να βάλετε μέσα τους Zeratul και Phoenix, που πρέπει να επιβιώσουν - να τι θέλατε το Robotics Bay. Φροντίστε να μη χάσετε το Arbiter, γιατί θα σας είναι πολύτιμο. Στη συνέχεια επιλέξτε το στόλο από Carriers, το Arbiter και το Shuttle και κινηθείτε προσεκτικά προς το βορειοδυτικό μέρος του χάρτη, όπου είναι ο πρώτος Zerg Cerebrate.

Αφού τσακίσετε τα πάντα στο δρόμο σας, αποβιβάστε τον Zeratul κοντά στον Cerebrate και με αυτόν -μόνο- σκοτώστε τον. Αν τον σκοτώσετε διαφορετικά, έπειτα από λίγο θα αναγεννηθεί! Ξαναβάλτε τον Zeratul στο Shuttle και συνεχίστε ανατολικά, μέχρι να βρείτε και τον δεύτερο Cerebrate. Καλό θα ήταν να καταστρέφετε τις κοντινές Creep Colonies, ώστε να μη χτυπούν τα Interceptors σας. Ακόμα, μην ξεχνάτε να ελέγχετε τα Carriers και να ξαναφτιάχνετε Interceptors όπου χρειάζεται. Πάλι με τον Zeratul δώστε τέλος στη μιζέρια και του δεύτερου Cerebrate, και ετοιμαστείτε για την τελική αναμέτρηση!

EYE OF THE STORM

Μην τα παρατήσετε τώρα. Είστε μόλις ένα σενάριο... τεράστιας δυσκολίας και άπειρων κινδύνων μακριά! Προσοχή: Αν δεν έχετε πείρα στο Starcraft, αποκλείεται να νικήσετε! Ολα όσα ξέρετε θα σας χρειαστούν. Ομως ας δούμε



Μόλις βρείτε τον Overmind, χτυπήστε τον με όλα τα units σας.



Στο "Into the Darkness", μόλις πάρετε τη δεύτερη Marine δύναμη θα σας επιτεθούν αυτά τα... ολίγα Zerglings.

CHEATCRAFT

Πατήστε Enter, πληκτρολογήστε τα ακόλουθα και... η νίκη είναι δική σας!
there is no cow level: Αμεση νίκη
power overwhelming: Ολες οι μονάδες σας γίνονται άτρωτες
show me the money: 10.000 minerals και vespene gas
something for nothing: Ολα τα διαθέσιμα κτίρια αναβαθμίζονται
operation cwal: Τα πάντα κατασκευάζονται αμέσως
ophelia: Πληκτρολογήστε το, πατήστε enter και στη συνέχεια δώστε το νούμερο του σεναρίου όπου θέλετε να πάτε
war aint what it used to be: Απενεργοποιεί το fog of war

πώς θα κάνουμε τη ζωή σας πιο εύκολη.

Ξεκινήστε με οχυρώσεις στους Terrans και πίσω από τα Bunkers βάλτε οπωσδήποτε Siege Tanks σε Siege mode, για να χτυπούν τους Defilers (η τεράστια εμβέλεια πυρός τους είναι απαραίτητη ενάντια στα Defilers). Στη βάση των Protoss βάλτε μερικούς Dark Templars, ώστε να φράζουν το ανάχωμα στα δυτικά (να είναι stand ground, ώστε να μην περνάνε οι Zerg) και τους υπόλοιπους στο βόρειο τμήμα της βάσης σας. Παράλληλα φτιάξτε και μερικά Photon Cannons.

Οι Zerg επιτίθενται μανιασμένα στους Terrans, συνεπώς δώστε έμφαση εκεί. Θα χρειαστείτε πολλά Bunkers και ακόμα περισσότερα Siege Tanks, οπότε βιαστείτε. Ξεκινήστε την οχύρωση από τα νότια και μετά συνεχίστε στα ανατολικά. Αρχίστε να κατασκευάζετε Battlecruisers και Carriers και κάντε και τα upgrades που τους αναλογούν. Σίγουρα (100%) θα έχετε σημαντικές απώλειες, γι' αυτό να αναπληρώνετε συνεχώς τις δυνάμεις σας.

Ενα άλλο κόλπο για να σκοτώνετε τα Defilers με τους Terrans είναι τα Spider Mines. Βάλτε μερικά από αυτά αρκετά μπροστά από τα Bunkers σας και δεν θα το μετανιώσετε. Θα χρειαστείτε επιπλέον resources, τα οποία υπάρχουν λίγο βόρεια από την Protoss αποικία. Διασφαλίστε την περιοχή και μαζέψτε τα όλα.

Tip: Αν εγκατασταθείτε στην περιοχή με τα resources που σας γράφουμε χωρίς στρατό, παραδόξως οι Zerg θα σας επιτεθούν όταν είναι πια αργά - για αυτούς. Το ανωτέρω δοκιμάστηκε δύο φορές με επιτυχία, χωρίς όμως να αποκλείει το ρίσκο.

Αφού φτιάξετε 10 Battlecruisers και άλλα τόσα Carriers, κατασκευάστε κι ένα Arbiter και... φύγαμε. Με τα Carriers επιτεθείτε βορειοδυτικά από την αποικία των Protoss. Θα δημιουργήσουν σύγχυση στους Zerg, η οποία θα σας προσφέρει τον απαιτούμενο χρόνο ώστε να στείλετε και τα Battlecruisers κοντά τους. Παράλληλα τα Carriers θα έχουν καταστρέψει αρκετές Spore Colonies και units των Zerg. Βρείτε τον Overmind στο μέσο του χάρτη και... Yamato Gun! Στη συνέχεια επιτεθείτε του και με τα Carriers. Συγχαρητήρια! Το σατανικό αυτό πλάσμα δεν υπάρχει πια. Τι γίνεται όμως με την Kerrigan; Ισως σε κάποιο sequel μάθουμε...

■

ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ UNITS ΤΟΥ STARCRAFT

TERRANS



Goliath: Ιδανικό όπλο τόσο εναντίον εναέριων όσο και επίγειων στόχων.



Siege Tank: Το όνομά του τα λέει όλα!



Wraith: Με cloak δυνατότητα μπορούν να γίνουν ιδιαίτερα αποτελεσματικά.



Battlecruiser: Ο,τι καλύτερο έχει να παρουσιάσει η γήινη τεχνολογία.

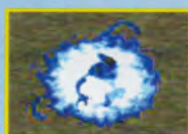
PROTOSS



Reaver: Εκτοξεύει μια ακτίνα από θανατηφόρα Scarabs.



Carrier: Μεταφέρει 8 μικρά interceptors, ικανά να προκαλέσουν τρομερή ζημιά στον εχθρό.



Arcon: Ψιονικά κύματα φεύγουν από τα χέρια του με ολέθρια αποτελέσματα.



Arbiter: Ενα είδος μεταγωγικού των Protoss.

ZERG



Guardian: Εκτοξεύει όξινες ριπές, ενάντια μόνο σε στόχους εδάφους.



Ultralisk: Τεράστιο damage και hit points από αυτήν τη γιγάντια κατσαρίδα!



Scourge: Σε μεγάλους αριθμούς είναι ικανά να καταστρέψουν ολόκληρα εχθρικά σμήνη!



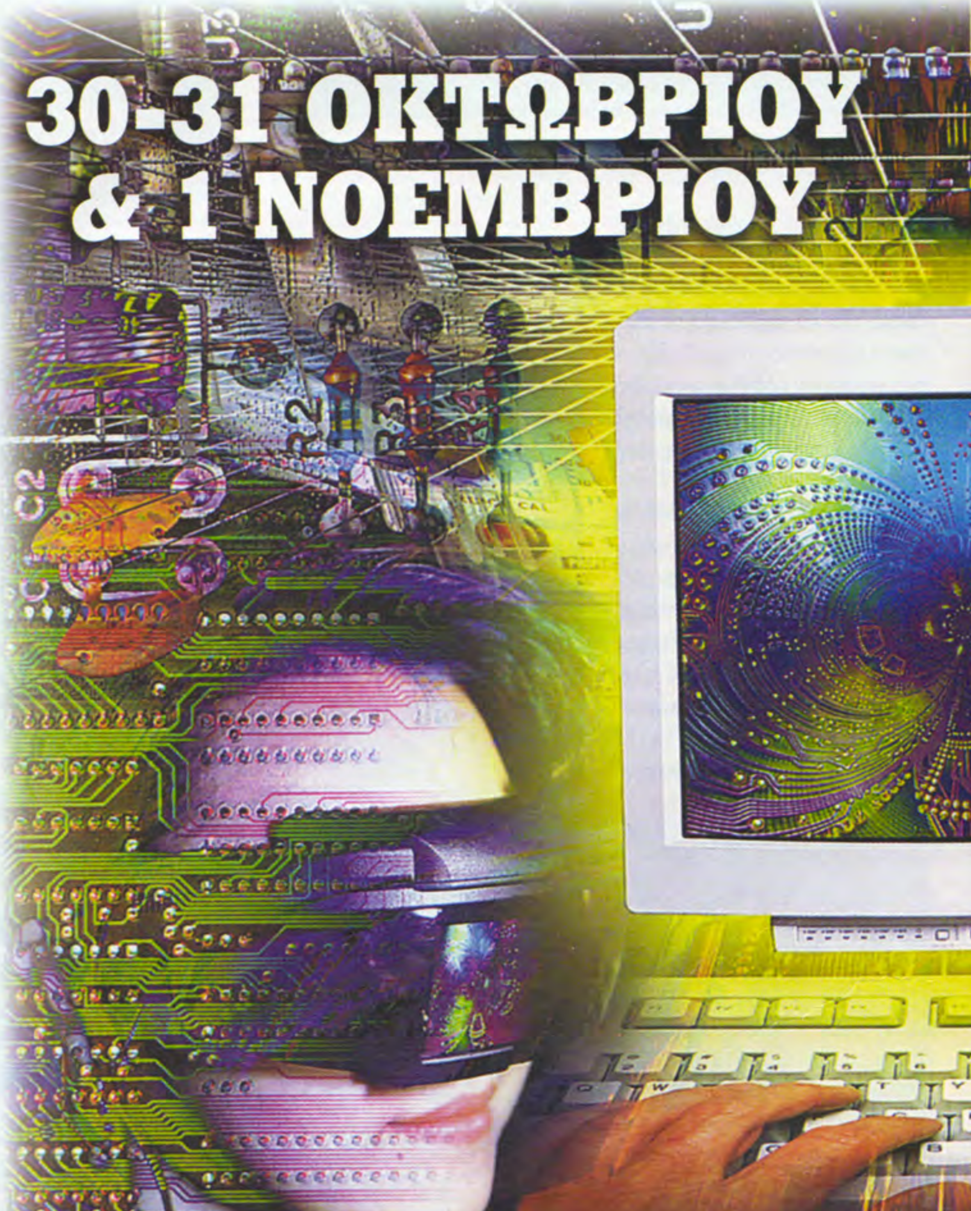
Queen: Εμφυτεύει ένα παράσιτο στους εχθρούς που την καθιστά ικανή να βλέπει μέσα από τα μάτια τους!

Computer show 98

Μία μοναδική διοργάνωση προσανατολισμένη στον Home User και σε όλους αυτούς που αγαπούν την τεχνολογία.

Μία φορά το χρόνο το Home Computing γίνεται ο μεγάλος πρωταγωνιστής.
Η έκθεση Computer Show έρχεται φέτος να επικοινωνήσει με ενθουσιασμό την πολυδιάστατη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών.
Μεγαλύτερη και ανανεωμένη, εστιάζει στην αποτελεσματική επαφή μεταξύ του home user και των προϊόντων που τον ενδιαφέρουν.
Μία φορά το χρόνο οι Home Users βρίσκουν τον "τόπο" συνάντησής τους.
Για δεύτερη συνεχή χρονιά, όλος ο κόσμος του Home Computing θα βρίσκεται στο Στάδιο Ειρήνης & Φιλίας για να προβάλει με ευρηματική πρωτοτυπία τον καλύτερο εαυτό του και να παρουσιάσει τις νέες τάσεις, τα νέα προϊόντα και τις εξελίξεις του χώρου.

Η επιτυχία της περυσινής διοργάνωσης με τους 10.000 επισκέπτες αποτελεί το σημείο εκκίνησης!





ΣΤΑΔΙΟ ΕΙΡΗΝΗΣ & ΦΙΛΙΑΣ
Δυτική Εκθεσιακή

Πληροφορίες και δηλώσεις συμμετοχής
Τηλ.: 9245910 & 9238672 Fax: 9216847
E-mail: marcom@compulink.gr

TEMÜJIN

ΣΤΑ ΧΝΑΡΙΑ ΤΟΥ GENGHIS KHAN

Ενα adventure αλλιώτικο από τα άλλα, το Temüjin συναρπάζει με τη μαγευτική του ατμόσφαιρα, το πρωτότυπο σενάριό του και την πλήρως βιντεοσκοπημένη δράση του. Οσο όμορφο είναι όμως, τόσο περίπλοκοι είναι οι γρίφοι του. Η αναλυτική λύση του παιχνιδιού που ακολουθεί, θα σας βοηθήσει όχι μόνον να το τελειώσετε με επιτυχία, αλλά και να κατανοήσετε τον παράξενο κόσμο του.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το παιχνίδι παρουσιάζει μία σημαντική ιδιομορφία την οποία, αν δεν εντοπίσετε έγκαιρα, είναι ικανή να σας μπερδέψει αρκετά. Αρκετά video sequences ενεργοποιούνται μόνο αν κινηθείτε στα δωμάτια με μία συγκεκριμένη σειρά. Ετσι, για παράδειγμα, θα δείτε τα video sequences μόνο αν μπείτε στο κεντρικό χολ από τη δεξιά πόρτα όπως κοιτάτε όταν αρχίζει το παιχνίδι. Αντίθετα, εάν μπείτε από την αριστερή πόρτα δεν θα γίνει τίποτα. Επίσης για να δείτε τα sequences στον κήπο, πρέπει να μπείτε από την πόρτα που είναι απέναντι από το γραφείο του Franklin Macy. Αυτό το γεγονός, σε συνδυασμό με την ιδιόμορφη κίνηση, αποτελούν τις σημαντικές αδυναμίες του κατά τ' άλλα πολύ σημαντικού αυτού παιχνιδιού.

EPISODE ONE: FREE SPIRIT

Μετά την πολύ εντυπωσιακή και καθαρά κινηματογραφική εισαγωγή του παιχνιδιού, βρίσκεσαι στο κυρίως χολ του Μουσείου Stevenson. Δεν ξέρεις ούτε ποιος είσαι ούτε γιατί είσαι εδώ, ενώ σε λίγο θα ανακαλύψεις επίσης ότι δεν μιλάς και ότι η παρουσία σου προκαλεί φόβο σε μερικά στελέχη του μουσείου.

Στρίψε αριστερά και πάρε από τον τοίχο έναν χάρτη του μουσείου. Κάνε τον κλικ στο μάτι στο inventory σου και εν συνεχεία πάλι κλικ σε αυτόν. Τον ανοίγεις. Μελέτησέ τον καλά. Ξανακάνε κλικ στο μάτι και τώρα άφησε το χάρτη σε μία από τις θέσεις του inventory σου. Οπως είσαι στραμμένος, κοίτα κάτω και κάνε κλικ στο βιβλίο που υπογράφουν οι επισκέπτες του μουσείου. Γύρισε στην κανονική θέα κοιτώντας μπροστά στο χολ. Σε αυτό το σημείο ή σε κάποιο άλλο, ενώ βρίσκεσαι στο χολ, θα εμφανιστεί η Laurie και θα σου μιλήσει. Λέει πως μοιάζεις σαν ζωντανός-νεκρός. Κάνε κλικ στις πόρτες που οδηγούν έξω. Βλέπεις μία γυναίκα μέσα από ένα μενταγιόν να σου ζητά να την ελευθερώσεις.



Adventure

Γύρνα 180 μοίρες αντίθετα και πήγαινε στο άγαλμα στο κέντρο του δωματίου. Μόλις φτάσεις μπροστά του, γύρνα αντίθετα και κοίτα κάτω. Βλέπεις μία κρυστάλλινη γυάλα, αλλά δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο προς το παρόν. Γύρνα στην κανονική θέα, γύρνα αντίθετα και πήγαινε στο τζάκι. Ετσι όπως κοιτάς χαμηλά, πάρε τη μασιά από την αριστερή άκρη του τζακιού. Γύρνα στην κανονική θέα, στρίψε δεξιά και πήγαινε στην πόρτα όπως κοιτάς.

Ανοιξέ την. Προχωρείς στο διάδρομο μέχρι να δεις τη Susanna Amstrong να βγαίνει από το Capricorn Room. Κάνει σαν να έχει δει φάντασμα, ενώ όταν βλέπει εσένα το βάζει στα πόδια. Γύρνα δεξιά και άνοιξε τη δίφυλλη κόκκινη πόρτα. Μπες μέσα. Στρίψε αμέσως αριστερά (αν δεν κάνεις τίποτα, το πρόγραμμα θα σε πάει όλο μπροστά) και πήγαινε στα εκθέματα από τον τάφο του Genghis Khan. Ακριβώς στα δεξιά υπάρχει μία βάση με μία πινακίδα. Κάνοντας κλικ σε αυτήν ακούς για ένα Chalice που ανήκε στην ερωμένη

του Genghis Khan, αλλά το Chalice έχει εξαφανιστεί.

Στρίψε δεξιά και πήγαινε στο έκθεμα με το διαμαντοστολισμένο κεφάλι του αιγόκερω. Κάνοντας κλικ σε αυτό βλέπεις την ίδια γυναίκα να σου ζητά να την ελευθερώσεις.

Γύρνα αριστερά και κάνε κλικ στη σαρκοφάγο. Πηγαίνεις εκεί. Ξανακάνε κλικ στη σαρκοφάγο, την ανοίγεις και βλέπεις ένα πτώμα! Ποιος είναι ο νεκρός και γιατί βρέθηκε εδώ;

Από το σακάκι του πάρε ένα σημείωμα. Περίστρεψέ το για να το διαβάσεις (κάνεις κλικ σε μία άκρη του και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse το περιστρέφεις). Κλείσε το ντοσιέ όπου τοποθετούνται αυτόματα τα σημειώματα που βρίσκεις κάνοντας κλικ τον κέρσορα έξω από αυτό και πάρε από το χέρι του νεκρού ένα ρολόι. Βάλε το στο μάτι του inventory σου και κάνε κλικ στο καπάκι του για να διαβάσεις το μήνυμα: "Το M.A.S., the Genghis Khan of Wall Street. From your minions at Fealty Investments". Πάρε το ρολόι από το μάτι του inventory σου και βάλ' το σε μία από τις θέσεις του inventory σου. Δεν έχεις τίποτα άλλο να κάνεις εδώ, προς το παρόν, γι' αυτό βγες έξω στο διάδρομο.

Βγαίνοντας έξω βλέπεις τη Susanna Amstrong να μιλά πολύ έντονα με τον Jordan Cooper, ο οποίος προσπαθεί να την καλμάρει. Σε βλέπει έντρομη. Προχώρησε στο διάδρομο όλο μπροστά και μπες στο ανοικτό δωμάτιο, το Gift Shop. Μέσα βλέπεις τη Lorena Carnicero. Ακούγεται ένα θόρυβος από κάτι που σπάει και πάει να δει τι έχει συμβεί. Κοίτα κάτω στον πάγκο και κάνε κλικ στην εφημερίδα. Μιλά για μία επίσκεψη που πρόκειται να κάνει ο ίδιος ο πρόεδρος των ΗΠΑ. Γύρνα στην κανονική θέα και στρίψε προς τα δεξιά. Παρατήρησε τα 4 puzzles στα ράφια. Λύσε και τα 4. Πρόσεξε ότι, αναποδογυρίζοντας πρώτα τα κομμάτια, βλέπεις στο πίσω μέρος τους να υπάρχει ένα κείμενο. Αυτό θα σε βοηθήσει να συνδέσεις τον βασικό κορμό των κομματιών έτσι, ώστε εύκολα να συμπληρώσεις και τα υπόλοιπα. Το καλό της υπόθεσης είναι ότι, όταν ταιριάξουν 2 κομμάτια, ασχέτως από το αν είναι κοντά ή μακριά, μετά δεν διαλύονται γεγονός που διευκολύνει το έργο σου. Τα κείμενα αυτά είναι ανά puzzle τα εξής:



Η ερωμένη του φοβερού Genghis Khan.

1. Puzzle Green 250/Capricorn Head & Museum Painting

"The Capricorn head is the centerpiece of the Stevenson Museum's collection of treasures from the tomb of Genghis Khan."

2. Puzzle Orange 300/Crystal Ball & Statue

"This ball with it's unique golden stand depicting carved goatheads is said to be a focusing crystal for ancient Mongol magic."

3. Puzzle Blue 440/Ceremonial Knives & Ceremonial Knives

"These ceremonial knives were used in religious rites during the reign of Genghis Khan."

4. Puzzle Brown 550/Mongol Sword & Scorpions

"This Mongol sword is believed to have been used in Genghis Khan's burial ceremony. Blood sacrifice was not a part of the ritual, yet the dark stains may in fact be human."

Τα πιο δύσκολα puzzles είναι το 1 και το 4.

Αφού λύσεις και τα 4 puzzles, φύγε από εδώ και πήγαινε στο Snack Room. Για να μη μπερδευτείς, σημείωσε ότι το δωμάτιο στην πόρτα γράφει "Employees Only". Αν κοιτάξεις το χάρτη είναι ένα δωμάτιο πριν από το Capricorn Room.

Εδώ συναντάς τον Franklin Macy. Μόλις φύγει, γύρισε προς τα αριστερά στο νεροχύτη. Από τα δεξιά της βρύσης όπως κοιτάς πάρε ό,τι μπορείς, δηλαδή τα: πλαστικό ποτήρι, πλαστικό κουτάλι, πλαστικό μαχαίρι, πλαστικό πιρούνι και τους κύβους ζάχαρης. Από τον καταψύκτη του ψυγείου πάρε το δοχείο με τα παγάκια.



Από την νεκρώσιμη τελετή που βλέπεις στην εκπληκτική εισαγωγή.

Φύγε και αφού συμβουλευτείς το χάρτη πήγαινε στο Matthew Stevenson's office. Οπως κινείσαι αριστερόστροφα στο διάδρομο, είναι η τελευταία πόρτα στα δεξιά σου πριν από την πόρτα που οδηγεί στο κεντρικό χολ.

Μόλις μπεις μέσα στο γραφείο, στρίψε αριστερά και πήγαινε στο τραπέζι που βλέπεις. Πάνω σε αυτό θα δεις το περίφημο σπαθί των Μογγόλων, για το οποίο ήδη έχεις μάθει από τα puzzles που έλυσες στο Gift Shop. Κάνε κλικ σε αυτό και πρόσεξε ότι στην αριστερή άκρη του, όπως κοιτάς, βλέπεις ίχνη αίματος! Με το πλαστικό μαχαίρι πάρε δείγμα από το αίμα αυτό.

Πήγαινε στο τζάκι και παρατήρησε ότι στο πάνω μέρος του είναι το περίφημο Chalice που έχει χαθεί από τη συλλογή στο Capricorn Room. Πάρε το. Τώρα στρίψε δεξιά και πήγαινε στο γραφείο του Stevenson. Κάνε κλικ στο τηλέφωνο, καλείς το 911 και ακούς την τηλεφωνήτρια. Ερχεται ο υπεύθυνος ασφαλείας Nick Costello και έπειτα από μία μικρή "συζήτηση" φεύγει. Κάνε πάλι κλικ στο τηλέφωνο και στο κοντινό πλάνο του κάνε κλικ στο πλήκτρο "VOICE MAIL". Εχει 6 μηνύματα. Για να τα ακούσεις

ένα-ένα, πάτα κάθε φορά το πλήκτρο "1" του τηλεφώνου. Το πιο σημαντικό μήνυμα είναι το δεύτερο, αυτό από τον Dr Reuben Banks, ο οποίος έχει προσληφθεί για να μεταφράσει μερικά μογγολικά ιερογλυφικά. Επίσης, πρόσεξε ότι το τρίτο μήνυμα μιλά για το "Legacy Diner", στο οποίο θα παρευρεθεί ο ίδιος ο πρόεδρος των ΗΠΑ.

Προσπάθησε να ανοίξεις το κεντρικό συρτάρι. Είναι κλειδωμένο. Ανοιξε το αριστερό συρτάρι, αυτό που είναι κάτω από το τηλέφωνο. Διάβασε το σημείωμα της Susanna προς τον Stevenson που επιβεβαιώνει ότι το αίμα στο σπαθί είναι ανθρώπινο. Πρόσεξε ότι ο κέρσορας αλλάζει. Κάνε κλικ και ακούς τη φωνή της παράξενης γυναίκας να σου μιλά. Προσπάθησε να ανοίξεις το πιο δεξί συρτάρι, στην άλλη άκρη του γραφείου. Είναι και αυτό κλειδωμένο. Κάνε πάλι κλικ στο τηλέφωνο και αυτήν τη φορά στο κοντινό πλάνο πάτα το πλήκτρο "PAGE". Ακούς τη Susanna να απαντά.



Το περίφημο Capricorn Head.

Μην κάνεις τίποτα άλλο, απλώς βγες γρήγορα στο διάδρομο, στρίψε αριστερά και πήγαινε στο Restoration Studio. Είναι η δεύτερη πόρτα μετά το Capricorn Room και στο χάρτη αναφέρεται ως Studio. Πλησιάζοντας βλέπεις τη Susanna να βγαίνει από το δωμάτιο. Μόλις σε βλέπει, αλλάζει κατεύθυνση και πηγαίνει από την άλλη μεριά. Μπες μέσα στο Restoration Room.

Από εδώ πρέπει να πάρεις διάφορα αντικείμενα. Ακριβώς στα δεξιά της πόρτας, μόλις μπαίνεις, είναι ένα μικρός διάδρομος που στο βάθος του έχει ένα ντουλάπι. Ανοιξέ το και πάρε το μπουκάλι που γράφει "Flora-Chloric Acid" και το ηλεκτρικό crucible. Οπως μπαίνεις στο δωμάτιο, πήγαινε στον τοίχο απέναντι, στρίψε δεξιά, πήγαινε μέχρι το τέλος, στρίψε πάλι δεξιά και σταμάτησε κάνοντας κλικ στο μικρό τετράγωνο που εμφανίζεται στη θέση του βέλους της κίνησης προς τα εμπρός, όταν κινείσαι. Δες μπροστά σου μία παράξενη ζυγαριά που περιέχει ένα μπλε υγρό. Πάρε το. (Αν πλησιάσεις κοντά στον πάγκο, δεν θα μπορείς να το πάρεις, μια και δεν θα το βλέπεις!) Πήγαινε στους πάγκους που βλέπεις και στρίψε λίγο αριστερά ώστε να κοιτάς το σκουρόχρωμο πορτατίφ. Πρόσεξε ότι, όταν πας τον κέρσορα στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης όπου φαίνεται μία κασετίνα, ο κέρσορα αλλάζει. Κάνοντας κλικ εκεί παίρνεις ένα κοντινό πλάνο.



Βλέποντας όλη την κομπανία στο φινάλε του παιχνιδιού.

Παρατήρησε ότι ο κέρσορας πάνω από τα "νυστέρια" αλλάζει, όταν δε κάνεις κλικ, ακούς πάλι τη φωνή της παράξενης γυναίκας. Πρόσεξε επίσης ότι στον πάγκο μπροστά από την κασετίνα φαίνεται ένα κλειδί "κολλημένο" σε ένα παράξενο διαφανές υλικό.

Φύγε από εδώ και πήγαινε στους δύο πάγκους που είναι στην άλλη άκρη του δωματίου (όπως μπαίνεις απέναντι και αριστερά). Κάνε κλικ στο πιο πάνω γραφείο. Πάρε τις δύο άδειες μπουκάλες. Ακριβώς στα δεξιά αυτών που μοιάζουν με μπλε φιαλίδια, βλέπεις ένα μικρό κουτάκι. Πήγαινε προσεκτικά σε αυτό τον κέρσορα και θα αλλάξει σε αυτόν με τον οποίο παίρνεις ένα αντικείμενο. Κάνε κλικ και θα πάρεις μερικές οδοντογλυφίδες (toothpicks - προσωπικά δυσκολεύτηκα πάρα πολύ να τις βρω). Παρατήρησε ότι όταν πας τον κέρσορα στην αριστερή άκρη του γραφείου αλλάζει και ότι αν κάνεις κλικ στο σημείο αυτό ακούς πάλι τη φωνή της παράξενης γυναίκας. Δίπλα από το κρανίο είναι ένα μικρό κουτί. Κάνε κλικ σε αυτό και το ανοίγεις, ξανακάνε κλικ στο κίτρινο σημείωμα που βλέπεις και διαβάζεις ένα ποίημα, το οποίο περιγράφει πώς να φτιάξεις ένα ειδικό "ποτό".

Κατάγραψε προσεκτικά το τι λέει γιατί θα σου χρειαστεί αργότερα. Στο πάνω ράφι του γραφείου βλέπεις καρφιτσωμένο ένα άλλο σημείωμα. Διάβασέ το. Αναφέρεται στα αντικείμενα που λείπουν από την Capricorn collection. Πρόσεξε ότι και εδώ αλλάζει ο κέρσορας και αν κάνεις κλικ, ακούς πάλι τη φωνή της παράξενης γυναίκας.

Τώρα γύρνα αντίθετα και κοίτα στον άλλο πάγκο. Κάνε κλικ στο ροζ κουτί για να το ανοίξεις. Κάνε κλικ στο σημείωμα που βλέπεις μέσα σε αυτό για να το ανοίξεις και ξανά κλικ σε αυτό για να το διαβάσεις. Πρόσεξε ότι στο ροζ κουτί ο κέρσορας αλλάζει και, αν κάνεις κλικ στο σημείο αυτό, ακούς πάλι τη φωνή της παράξενης γυναίκας.

Τώρα πια φύγε από εδώ και πήγαινε στο Snack Room. Προχώρησε στην πόρτα που είναι στο βάθος του και άνοιξέ την. Βρίσκεσαι στην αποθήκη. Στο χάρτη του παιχνιδιού φαίνεται πίσω από το Snack Room και καταγράφεται ως "SUP" (από

το Supplies). Από τα ράφια του στα δεξιά όπως μπαίνεις πάρε τα bug spray (κοκκινόμαυρο), glue stick (κιτρινόμαυρο) και ένα κομμάτι σωλήνα (;). Το τελευταίο είναι σε μια γωνία των ραφιών και θέλει λίγη προσοχή για να το βρεις.

Φύγε και ξαναπήγαινε στο Restoration Room. Αυτήν τη φορά βλέπεις τον Reg Westlake. Οταν φύγει, γύρνα λίγο αριστερά, προχώρησε προς τους δύο πάγκους, γύρνα αντίθετα και τώρα πάρε το flask που άφησε, αφού ήπιε όλο το ουίσκι.

Εχοντας το flask, φύγε και πήγαινε στο Snack Room. Πήγαινε στο νεροχύτη και γέμισε από τη βρύση το flask που πήρες από τον Reg και τη μικρότερη από τις δύο μπουκάλες που πήρες από τον πάγκο του (όχι αυτή με το φελλό αλλά την άλλη).

Καιρός για λίγη μαγεία. Εχοντας διαβάσει προσεκτικά το ποίημα που αναφέρει πώς να φτιάξεις ένα ειδικό "ποτό", κάνε τα εξής:

1. Βάλε τη μεγάλη μποτίλια στο μάτι του inventory. Κάνε κλικ σε αυτήν τη μικρή μποτίλια για να την αδειάσεις.

2. Τώρα κάνε κλικ το flask στη μεγάλη μποτίλια μέχρι να τη γεμίσεις. Πάρε την και βάλ' την στο inventory σου.

3. Βάλε το πλαστικό ποτήρι στο μάτι του inventory. Κάνε κλικ σε αυτό το flask για να ρίξεις όσο νερό έχει απομείνει. Πάρε τώρα το πλαστικό ποτήρι και βάλε το στο inventory σου.

4. Βάλε το Chalice στο μάτι του inventory σου. Κάνε κλικ σε αυτό το πλαστικό ποτήρι για να αδειάσεις όσο νερό περιέχει και εν συνεχεία κάνε κλικ στο Chalice το αίμα που πήρες από το σπαθί στο γραφείο του Stevenson.

Αν τα κάνεις όλα σωστά, φτιάχνεις το μαγικό ποτό που έχει κοκκινωπό χρώμα.

Φύγε και πήγαινε στο Capricorn Room. Πήγαινε στο Capricorn head και κάνε κλικ πάνω του το Chalice με το μαγικό υγρό που έχεις φτιάξει. Επιτέλους, ελευθερώνεις την παράξενη γυναίκα.

Τέλος πρώτου επεισοδίου.

EPISODE TWO: PAST TENSE

Μεταφέρεσαι στο κεντρικό χολ, όπου μέσα από ένα πολύ εντυπωσιακό video sequence και με εξαιρετική μουσική υπόκρουση το πνεύμα της παράξενης γυναίκας, της Mei, της ερωμένης του μεγάλου Genghis Khan, σου λέει ότι θα σε βοηθήσει. Το πνεύμα της μπαίνει μέσα στην κρυστάλλινη γυάλα. Τώρα πια, όποτε κάνεις κλικ στην κρυστάλλινη αυτή γυάλα, το πνεύμα της Mei θα σου δείχνει μία εικόνα του δωματίου που πρέπει να επισκεφθείς κάθε φορά. Εξαιρετική δουλειά.

Κάνε κλικ, λοιπόν, στη γυάλα και το πνεύμα της Mei σου δείχνει το δωμάτιο-γραφείο του Franklin Macy.

Πήγαινε λοιπόν σε αυτό, βγαίνοντας όμως από τη δεξιά πόρτα του κεντρικού χολ. Οπως προχωρείς στο διάδρομο, έξω από το δωμάτιο του Jordan, ακούς μία πολύ ενδιαφέρουσα "συζήτηση" μεταξύ της Susanna και του Jordan Cooper. Η Susanna σε κατάσταση σοκ μιλά για κάποιον που είναι νεκρός... Ακούς κάτι να σπάει. Υπάρχει και ένας τρίτος στον τσακωμό;

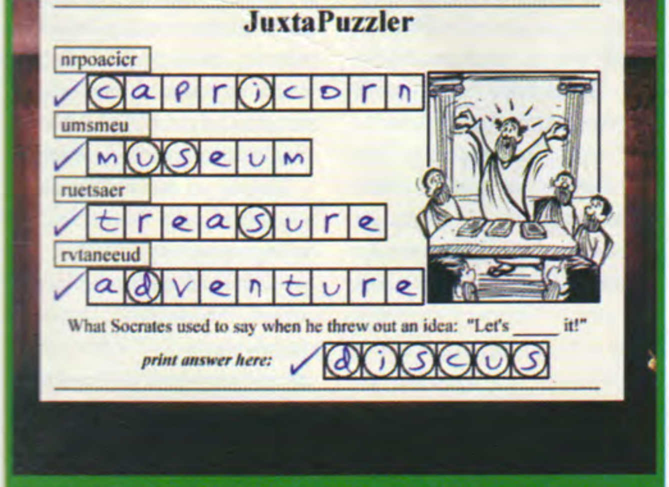


Συναρμολογώντας ένα puzzle, βλέπεις πολύτιμα hints.

Αφού τελειώσουν, στρίψε αριστερά και πήγαινε στην πρώτη πόρτα στα δεξιά σου. Ανοιξέ την και μπες στο γραφείο του Franklin Macy. Μπαίνοντας μέσα βλέπεις τον Macy να κλείνει ένα μυστικό πέρασμα πίσω από τη βιβλιοθήκη και να λέει σε κάποιον να κλειδώσει το πέρασμα. Μόλις φύγει, πήγαινε στο γραφείο του. Κάνε κλικ στο τηλέφωνό του και στο κοντινό πλάνο πάτα "Voice Mail". Εχει τρία μηνύματα. Πατώντας το πλήκτρο "1" κάθε φορά άκουσέ τα και τα τρία. Αναφέρονται πάλι τα παράξενα ιερογλυφικά. Επίσης, ακούς τη Susanna να επιμένει να υλοποιήσει τη δική της έκθεση.

Τώρα πήγαινε στη βιβλιοθήκη από την οποία τον είδες να βγαίνει. Γύρνα στην αριστερή της άκρη, κάνε κλικ στις λάμπες που βλέπεις στον τοίχο. Ανοίγεις τη βιβλιοθήκη. Στο πάνω ράφι είναι ένα πράσινο βιβλίο μόνο του, περίπου στο κέντρο και λίγο αριστερά. Κάνε κλικ σε αυτό και μαθαίνεις για ένα παράξενο χημικό που χρησιμοποιούν στη Δυτική Αφρική και την Καραϊβική. Μαύρη μαγεία; Για να κλείσεις τη βιβλιοθήκη πήγαινε τον κέρσορα στην κάθετη αριστερή άκρη και παρατήρησε ότι αλλάζει ελαφρώς. Κάνε εκεί κλικ και την κλείνεις.

Φύγε από το γραφείο του Macy και πήγαινε στην πόρτα που είναι ακριβώς απέναντι και οδηγεί στον κήπο. Ανοιξέ την και μπες μέσα. Βλέπεις τον Nick Costello. Αυτός σε ξέρει και δεν σε φοβάται. Σου λέει



Ετσι πρέπει να συμπληρώσεις το puzzle με τις λέξεις.

ότι υπάρχει κάποια άλλη παρουσία στο μουσείο που παρακολουθεί τα πάντα. Λέει "αυτή", άραγε εννοεί τη Mei;

Μόλις φύγει, γύρνα στα δεξιά και κοίτα εκεί όπου καθόταν ο Nick όταν μπήκες. Βλέπεις κάτι χαρτιά. Πάρε τα. Είναι ένα puzzle στο οποίο πρέπει να σχηματίσεις τις σωστές λέξεις. Αλλάζεις τις θέσεις των γραμμάτων σε κάθε λέξη με τη μέθοδο του drag & replace. Οι λέξεις είναι κατά σειρά από πάνω προς τα κάτω οι εξής: "Capricorn", "Museum", "Treasure" και "Adventure". Η λέξη που τελικά σχηματίζεται στην κάτω δεξιά γωνία είναι η "Discus".

Φύγε από την άλλη πόρτα και πήγαινε στο Gift Shop. Εμφανίζεται η Mei και σου αφήνει πάνω στον πάγκο μία μαγική κάμερα, ενώ προσθέτει και ένα νέο puzzle στα ράφια δεξιά. Κοίταξε χαμηλά στον πάγκο και πάρε την κάμερα. Τοποθετείται αυτόματα στο αριστερό μέρος του interface σου. Οταν είσαι σε μέρος που πρέπει να τραβήξεις φωτογραφία το πράσινο φωτάκι θα σε προειδοποιεί. Πατώντας το κουμπί που είναι κάτω από το φακό, βλέπεις το φωτογραφικό album όπου θα τοποθετούνται αυτόματα οι φωτογραφίες που τραβάς. Γύρνα στην κανονική θέα και στρίψε δεξιά στα ράφια με τα puzzles. Πάρε το μαύρο που γράφει 660.



Το πνεύμα της Mei που σε καθοδηγεί σ' όλο το παιχνίδι.

Πρόσεξε ότι τοποθετείται αυτόματα στο δεξί μέρος του interface σου. Κάνε κλικ σε αυτό. Περιέχει 4 κομμάτια από τα οποία τα 3 μπορούν να συναρμολογηθούν (όχι το μακρόστενο, αλλά τα άλλα τρία).

Φύγε και πήγαινε στην New Artist Gallery που βρίσκεται ακριβώς στη διπλανή πόρτα.

Εδώ συναντάς πάλι τη Mei που αυτήν τη φορά σού δίνει ένα "μαγικό Memory Book", το οποίο όμως από κάποια διαβολική δύναμη κλειδώνεται σε ένα σεντούκι. Πήγαινε σε αυτό και προσπάθησε να το ανοίξεις. Είναι κλειδωμένο. Γύρνα στην κανονική θέα, στρίψε αριστερά, προχώρησε μπροστά, στρίψε δεξιά και κάνε κλικ στον παράξενο μηχανισμό με το κόκκινο ποτιστήρι. Κάνε κλικ σε αυτό και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στην πάνω αριστερή γωνία του όπου φαίνονται μερικές μπίλιες. Οπως στρέφεται, πάρε ένα φύλλο από το φυτό που βλέπεις. Γύρνα στην κανονική θέα, στρίψε δεξιά και προχώρησε λίγο μπροστά προς τον τοίχο. Τώρα γύρνα δεξιά όπως κοιτάς και προχώρησε στο βάθος. Στρίψε πάλι δεξιά και πάρε ένα χρωματιστό μπαλόνι.

Φύγε και πήγαινε στο Matthew A. Stevenson's office. Μπαίνοντας μέσα βλέπεις τον Reg να προσπαθεί να ανοίξει τα συρτάρια στο γραφείο του Stevenson. Πρόσεξε ότι βάζει έναν συνδετήρα στην τσέπη του. Φεύγει. Κοίταξε κάτω στο γραφείο και βλέπεις ότι άφησε ένα κατσαβίδι πάνω στην κλειδαριά του κεντρικού συρταριού.



Για να σκοτώσεις τους σκορπιούς ρίξε το φως του καθρέφτη σ' έναν από αυτούς.

Για να ανοίξεις το συρτάρι μάλλον θα χρειαστείς το κατσαβίδι και έναν συνδετήρα. Πάρε το κατσαβίδι.

Φύγε και πήγαινε στο Jordan Cooper's office. Είναι αυτό απ' όπου άκουσες τις φωνές πριν από λίγο. Μέσα πήγαινε στο γραφείο του. Εδώ έχει πολλά πράγματα για να πάρεις και να δεις. Πήγαινε τον κέρσορα λίγο πιο κάτω από το μπλε αντικείμενο, εκεί που φαίνεται σαν να είναι θήκες για στιλό. Κάνε κλικ και βλέπεις τρεις θήκες με συνδετήρες. Πάρε έναν από την καθεμία. Τώρα ξανακάνε κλικ στη μεσαία θήκη και παίρνεις ένα μάτσο συνδετήρες. Γύρνα στην κανονική οθόνη και πάρε το μπλε αντικείμενο (βάρος για τα χαρτιά;). Παρατήρησε ότι στο πάνω μέρος του γραφείου και στο μέσον ο κέρσορας αλλάζει. Κάνε κλικ εκεί και παίρνεις ένα κομμάτι καθρέφτη. Κάνε κλικ στην πάνω αριστερή άκρη του γραφείου και ξανακάνε κλικ στο αντικείμενο που βλέπεις στην άκρη. Πάρε ένα σπίρτο. Κάνε κλικ στο καλάθι των αχρήστων και ξανά κλικ σε αυτό. Διάβασε τη σελίδα και πρόσεξε ότι ο κέρσορας στην πάνω αριστερή γωνία αλλάζει. Γύρνα στην κανονικά θέα του γραφείου και κάνε κλικ στα χαρτιά που είναι πάνω στα ντοσιέ. Παρατήρησε ότι στη δεξιά μπροσούρα ο κέρσορας αλλάζει και ότι μπορείς να κάνεις κλικ στην αριστερή άκρη της εικόνας όπου φαίνεται ένα χαρτί. Κάνε κλικ και διάβασε το σημείωμα (Memo).

Καιρός να ακούσουμε και τα μηνύματά του. Κάνε κλικ στο τηλέφωνο και στο κοντινό πλάνο κλικ ξανά σε αυτό. Πάτα το κουμπί "Voice Mail". Πατώντας το πλήκτρο "1" κάθε φορά ακούς τα τέσσερα μηνύματα που έχει. Ακούς τη Susanna να "επιμένει" για την έκθεσή της, καθώς και ένα σημαντικό μήνυμα από την Cayman Banks.

Απομακρύνσου λίγο από το

γραφείο και παρατήρησε ότι στα αριστερά του υπάρχει ένα έπιπλο με συρτάρια. Πήγαινε εκεί και άνοιξέ το χρησιμοποιώντας το κατσαβίδι και τον πιο μικρό συνδετήρα. Για να συνδέσεις το κατσαβίδι με τον συνδετήρα κάνε τα εξής: Πάρε το κατσαβίδι και κάνε το κλικ στο μάτι του inventory σου. Τώρα πάρε τον μικρό συνδετήρα και κάνε τον κλικ σε αυτό. Τώρα κάνε κλικ στο μάτι του inventory σου για να πάρεις το "νέο" αντικείμενο. Για να τα αποσυνδέσεις κάνεις ακριβώς το αντίθετο. Δηλαδή βάζεις το ενιαίο αντικείμενο στο μάτι του inventory σου και παίρνεις απ' αυτό τον συνδετήρα. Εν συνεχεία κάνεις κλικ στο μάτι του inventory σου για να πάρεις και το κατσαβίδι και να το αφήσεις σε μία από τις θέσεις στο inventory σου.

Κάνε λοιπόν κλικ 2 φορές το κατσαβίδι-συνδετήρα στο πιο πάνω συρτάρι και το ανοίγεις. Σε αυτό διάβασε ένα άρθρο για τις εξελίξεις στην εταιρία Coppersmith. Με τον ίδιο τρόπο άνοιξε και το κάτω συρτάρι. Σε αυτό βρίσκεις μία αίτηση για αλλαγή ονόματος από Coppersmith σε Cooper!

Φύγε από το δωμάτιο αυτό και ξαναπήγαινε στο New Artist Gallery. Μέσα πήγαινε κατευθείαν στο σεντούκι. Ενωσε το κατσαβίδι με το μεγάλο συνδετήρα και κάνε κλικ το κατσαβίδι-συνδετήρα στο σεντούκι. Ξεχώρισε τα δύο αντικείμενα και βάλε τα στο inventory σου. Τώρα άνοιξε το ξεκλείδωτο πια σεντούκι.

Βλέπεις το βιβλίο ανοικτό και πάνω του να είναι διάφοροι σκορπιοί. Κάνε κλικ σε αυτό ώστε να έχεις ένα κοντινό πλάνο του. Πάρε το κομμάτι καθρέφτη και παρατήρησε ότι όταν το πας στο βιβλίο εστιάζει το φως. Ρίξε το φως σε έναν σκορπιό. Αμέσως θα του επιτεθεί κάποιος άλλος και ένας από τους δύο θα σκοτωθεί! Οταν μείνει μόνο ένας, απλά κάνε κλικ έξω από το βιβλίο για να το κλείσεις και να σκοτώσεις έτσι τον εναπομείναντα σκορπιό. Αυτόματα το Βιβλίο των Αναμνήσεων τοποθετείται στο πάνω μέρος του interface του παιχνιδιού.

Καθώς πας να φύγεις, η Mei θα σου εξηγήσει τη λειτουργία του βιβλίου. Με αυτό πρέπει να "βρεις/θυμηθείς" διάφορες αναμνήσεις/γεγονότα και έτσι να αναπλάσεις το παρελθόν ώστε να θυμηθείς ποιος είσαι και τι ακριβώς έχει γίνει. Κάνε κλικ στο βιβλίο και παρατήρησε ότι έχει καταγεγραμμένα 7 ονόματα με δύο σελίδες για κάθε όνομα.

Φύγε και πήγαινε στο κεντρικό χολ. Τώρα πήγαινε στο άγαλμα που είναι στη μέση του χολ και πιάσε το... γεννητικό του όργανο! Ενα πέμπτο κομμάτι προστίθεται στο μαγικό Puzzle! Κάνε κλικ στο σύμβολό του στα δεξιά του interface σου. Ταίριαξέ το με τα υπόλοιπα. Ενώνει τα τρία κομμάτια που ήδη έχεις ταιριάξει με το μακρόστενο.



Αφού συμπληρώσεις τέσσερις "αναμνήσεις" για κάποιον χαρακτήρα βλέπεις ένα ειδικό video που τον αφορά.

ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 1: Πήγαινε στο τζάκι στο δωμάτιο αυτό και κάνε κλικ τη μασιά που πήρες από την αρχή στα ξύλα. Σκαλίζεις το τζάκι και μία σελίδα εμφανίζεται στην κάτω δεξιά γωνία του. Κάνε κλικ στη σελίδα τον κέρσορα Memory Book και βλέπεις μία ανάμνηση που αφορά στον Nick Costello. Τώρα πάρε το χαρτί που πάει αυτόματα στο ειδικό ντοσιέ του interface. Γύρισέ το κανονικά και προσπάθησε να το διαβάσεις. Κλείσε το ντοσιέ κάνοντας κλικ τον κέρσορα έξω από αυτό. Φύγε και πήγαινε στο Gift Shop. Κοίταξε πάνω στον πάγκο και βλέπεις μία βιντεοκασέτα. Πάρε την.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 2: Στον πάγκο στη δεξιά άκρη κάνε κλικ στην πινακίδα. Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book και βλέπεις μία ανάμνηση για τη Lorena. Φύγε και πήγαινε στο Restoration Studio. Μπαίνοντας θα συναντήσεις τη Lorena που σου λέει για την επικείμενη επίσκεψη του προέδρου των ΗΠΑ.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 3: Πήγαινε στον πάγκο του Reg (σε αυτόν από όπου πήρες τις 2 μπουκάλες) και κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book στο δοχείο που γράφει "Latex". Βλέπεις μία ανάμνηση για τον Reg Westlake.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 4: Στον ίδιο πάγκο κάνε κλικ στο σημείωμα που κρέμεται από το πάνω ράφι και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book σε αυτό. Βλέπεις μία ανάμνηση για τον Reg Westlake.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 5: Γύρνα στον πίσω πάγκο και κάνε κλικ στο ροζ κουτί. Το ανοίγεις. Κά-



Πρόσεξε καλά αυτή την εικόνα. Ετσι πρέπει να βάλεις τα αντικείμενα για να φτιάξεις το "καλό" τσάι!

νε κλικ δύο φορές στο σημείωμα για να το ανοίξεις και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book σε αυτό. Βλέπεις μία ανάμνηση για Susanna Amstrong.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 6: Πήγαινε τον κέρσορα προσεκτικά στην κάτω θήκη του ροζ κουτιού που έχεις ανοίξει. Αλλάζει στον κέρσορα Memory Book. Κάνε κλικ και βλέπεις μία ανάμνηση για τη Susanna Amstrong.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 7: Στον πάγκο που είδες λίγο πριν τη Lorena να καθαρίζει κάτι, υπάρχει ένα πράσινο αντικείμενο, χάρτης ή αφίσα. Πήγαινε τον κέρσορα προσεκτικά στην άκρη του και θα δεις ότι αλλάζει στον κέρσορα Memory Book. Κάνε κλικ και βλέπεις μία ανάμνηση για τη Lorena.

Αμέσως μόλις δεις την ανάμνηση ξαναπήγαινε τον κέρσορα στο ίδιο σημείο και πάρε το δαχτυλίδι.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 8: Πήγαινε στο πίσω μέρος του δωματίου, εκεί όπου είδες τα νυστέρια και το κλειδί που είναι κολλημένο στον πάγκο. Κάνε κλικ στη θήκη με τα νυστέρια και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book σε αυτά. Βλέπεις μία ανάμνηση για τον Reg Westlake.

Αμέσως μόλις δεις την ανάμνηση, ξαναπήγαινε τον κέρσορα στο ίδιο σημείο και πάρε ένα νυστέρι. Φύγε και πήγαινε στο Snack Room. Μόλις μπεις, σταμάτησε και στρίψε δεξιά.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 9: Πήγαινε τον κέρσορα στο σημείωμα που βλέπεις πάνω στο τραπέζι. Κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book και βλέπεις μία ανάμνηση για τον Franklin Macy.

Αμέσως μόλις δεις την ανάμνηση, ξαναπήγαινε τον κέρσορα στο ίδιο σημείο και πάρε το σημείωμα που καταχωρίζεται αυτόματα στο ειδικό ντοσιέ. Προσπάθησε να το διαβάσεις. Στρίψε λίγο αριστερά και μπες στην αποθήκη.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 10: Οπως μπαίνεις, στρίψε περίπου 90 μοίρες αριστερά και πήγαινε τον κέρσορα στα δεξιά από το φωτοτυπικό όπως κοιτάς, στο κάτω μέρος των γραφικών. Κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book και βλέπεις μία ανάμνηση για τη Laurie Wood.

Αμέσως μόλις δεις την ανάμνηση, ξαναπήγαινε τον κέρσορα στο ίδιο σημείο και πάρε το σημείωμα που καταχωρίζεται αυτόματα στο ειδικό ντοσιέ. Προσπάθησε να το διαβάσεις.

Φύγε και πήγαινε στο Capricorn Room. Μόλις μπεις μέσα, παρατήρησε ότι το πράσινο φωτάκι αναβοσβήνει συνέχεια. Αυτό σημαίνει ότι σε κάποιο σημείο μπορείς να πάρεις μία "psychic" φωτογραφία. Πήγαινε στη σαρκοφάγο. Πρόσεξε ότι ο κέρσορας έχει αλλάξει σε μία κάμερα. Κάνε κλικ στη σαρκοφάγο τον κέρσορα-κάμερα και παίρνεις την πρώτη φωτογραφία σου, η οποία τοποθετείται αυτόματα στο ειδικό Photos Book.

Φύγε και πήγαινε στο Security



Δείγμα των "φωτογραφιών" που τραβάς.

Room. Ανοιξε την πόρτα και μπες μέσα. Εδώ είναι το γραφείο του Nick Costello, μια και είναι ο υπεύθυνος ασφαλείας του μουσείου. Μόλις μπεις, στρίψε προς τα αριστερά σχεδόν 180 μοίρες. Στον τοίχο δίπλα στην πόρτα θα δεις ένα dartboard. Κάνε κλικ σε αυτό και στο κοντινό πλάνο πάρε και τα τρία βελάκια. Γύρνα στην κανονική θέα και στα ντουλάπια στα δεξιά σου κάνε κλικ σε αυτό που γράφει "Nick". Κάνε κλικ στις φωτογραφίες που βλέπεις και πρόσεξε ότι στην πάνω είναι η Susanna και στην κάτω ένα μικρό κοριτσάκι. Κάνε πίσω για να κλείσεις το ντουλάπι και άνοιξε αυτό που είναι στα δεξιά όπως βλέπεις. Κάνε κλικ στο μπουκαλάκι που βλέπεις και στο κοντινό πλάνο ξανακάνε κλικ σε αυτό. Το ανοίγεις. Από μέσα πάρε το μικρό μαύρο μικρόφωνο που βρίσκεις.

Κλείσε και αυτό το ντουλάπι και γύρνα λίγο προς τα δεξιά. Πήγαινε στο μικρό ψυγείο που είναι στα αριστερά του διθέσιου καναπέ. Ανοιξέ το και πάρε τον κίτρινο μαγνήτη που βρίσκεις μέσα σε αυτό.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 11: Ακριβώς στα αριστερά του μικρού ψυγείου είναι ένα ανοικτό σεντούκι. Κάνε κλικ σε αυτό και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book στα κόμικς που είναι στα δεξιά. Βλέπεις μία ανάμνηση για τον Nick Costello.

Τώρα φύγε και πήγαινε ακριβώς απέναντι στο μεγάλο σύστημα/οθόνη (ΜΑΚΑ 5 security system).

Κάνε κλικ στο μικρό διακόπτη που είναι στα δεξιά του πλήκτρου Reset, ώστε να τον γυρίσεις στην κάθετη θέση. Τώρα πήγαινε τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, ώστε να εμφανιστεί το inventory σου, και πάρε τη βιντεοκασέτα που



Θέλω οπωσδήποτε το τηλέφωνο της Susanna για να συζητήσουμε για... τη ζωγραφική της.

πήρες λίγο πριν από το Gift Shop. Βάλε τη στο μηχάνημα video που είναι στην κάτω δεξιά μεριά του συστήματος και θα δεις το περιεχόμενο της κασέτας.

Ακούς τον Nick να έρχεται και κρύβεσαι πίσω από το μηχάνημα/οθόνη. Ο Nick μιλά με κάποιον μέσω ακουστικών, βλέπει όμως την ταινία και την παίρνει. Μόλις φύγει από το δωμάτιο, βγαίνεις και εσύ από την κρυψώνα σου.

Φύγε και πήγαινε στο Capricorn Room. Μόλις μπεις μέσα στρίψε δεξιά. Οταν σταματήσεις, στρίψε και άλλο δεξιά.



Ανακαλύπτοντας τη μυστική κρύπτη στους τοίχους του κήπου.

Κάνε κλικ στο κιούπι. Μέσα βλέπεις κάτι κλειδιά. Κάνε κλικ τον κίτρινο μαγνήτη σε αυτά και τα παίρνεις. Κάνε τα κλικ στο μάτι του inventory σου. Βλέπεις το όνομα του D. Ruben και τον αριθμό του τηλεφώνου του (617-555-1322).

Φύγε και πήγαινε στο Jordan Cooper's office. Μέσα πήγαινε στο γραφείο του.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 12: Κάνε κλικ στο ντοσιέ που είναι πάνω στο γραφείο. Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book στη δεξιά μπροσούρα και βλέπεις μία ανάμνηση για τον Jordan Cooper.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 13: Γύρνα στην κανονική οθόνη και κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book στο κουτί πούδρας που είναι δίπλα στο πορτατίφ (το βλέπεις καλά αν είσαι από την αριστερή μεριά του γραφείου). Βλέπεις μία ανάμνηση για τη Susanna Amstrong.

Αμέσως μόλις δεις την ανάμνηση, ξαναπήγαινε τον κέρσορα στο ίδιο σημείο και πάρε το κουτί με την πούδρα.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 14: Κάνε κλικ στο κουτί με τα σπίρτα που είναι στην αριστερή άκρη του γραφείου. Στη νέα οθόνη κάνε κλικ στο καλαθάκι των αχρήστων.

Στο κοντινό πλάνο ξανακάνε κλικ σε αυτό. Πήγαινε τον κέρσορα στην πάνω δεξιά γωνία του σημειώματος και κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book. Βλέπεις μία ανάμνηση για τη Susanna Amstrong.

Συμπληρώνοντας 4 αναμνήσεις για τη Susanna Amstrong βλέπεις ένα εξαιρετικό video sequence με τους Susanna και Stevenson.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 15: Πήγαινε στη μικρή βιβλιοθήκη που είναι στα δεξιά του γραφείου. Στο κάτω από τα πιο αριστερά ράφια υπάρχει ένα μαύρο βιβλίο. Εκεί ο κέρσορας αλλάζει σε αυτόν του Memory Book. Κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book στο βιβλίο και βλέπεις μία ανάμνηση για τον Jordan Cooper.

Φύγε και πήγαινε στο Franklin Macy's office. Μόλις μπεις πήγαινε στο μικρό σκούρο καφέ έπιπλο που φαίνεται ελάχιστα (από τη βιβλιοθήκη το βλέπεις πολύ καλά). Ενωσε το κατσαβίδι με το μεσαίου μεγέθους συνδετήρα και με αυτό ξεκλείδωσε τα δύο συρτάρια. Ανοιξε πρώτα το κάτω και διάβασε το γράμμα που βρίσκεις. Μετά άνοιξε το πάνω και μέσα σε αυτό θα βρεις, αν πας τον κέρσορα στην αρχή των φακέλων, έναν κατάλογο με διάφορα αντικείμενα (πρόσεξε ότι το flora-chloric acid χρησιμοποιείται για να λιώνει μέταλλα).

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 16: Αν τώρα πας τον κέρσορα προς το πάνω μέρος των φακέλων και κάνεις κλικ, θα δεις έναν ντοσιέ. Κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book. Βλέπεις μία ανάμνηση για τον Franklin Macy.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 17: Πήγαινε στο γραφείο από τη δεξιά μεριά και κάνε κλικ στο σημείωμα που είναι κάτω από το πορτατίφ. Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book στο σημείωμα. Βλέπεις μία ανάμνηση για τον Franklin Macy.

Φύγε και πήγαινε στο Stevenson's office. Μέσα πήγαινε στο γραφείο του.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 18: Κάνε κλικ στο τηλέφωνο και στη νέα οθόνη κάνε κλικ στο δοχείο απορριμμάτων. Βρίσκεις ένα σημείωμα. Κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book στο σημείωμα. Βλέπεις μία ανάμνηση για τη Laurie Wood.

Γύρνα στην κανονική οθόνη του γραφείου και άνοιξε το αριστερό όπως κοιτάς συρτάρι. Μέσα κάνε κλικ στο μεγάλο έγγραφο και διάβασέ το.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 19: Πήγαινε προσεκτικά τον κέρσορα στο έγγραφο που φαίνεται κάτω από αυτό που μόλις διάβασες. Κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book σε αυτό και βλέπεις μία ανάμνηση για τον Jordan Cooper.

Κλείσε το συρτάρι και ένωσε το κατσαβίδι με το μεσαίου μεγέθους συνδετήρα. Με αυτό ξεκλείδωσε το μεσαίο και το πάνω δεξιά συρτάρι. Ανοιξε



Βρίσκοντας ένα κομμάτι του "μαγικού" puzzle.

πρώτα το μεσαίο συρτάρι. Από αυτό πάρε την κασέτα και 10 δολάρια.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 20: Κάνε κλικ στο ντοσιέ που είναι κάτω από τα δύο αντικείμενα που πήρες. Το ανοίγεις και βλέπεις μία φωτογραφία. Κάνε κλικ σε αυτήν τον κέρσορα Memory Book και βλέπεις μία ανάμνηση για τη Lorena.

Κλείσε αυτό το ντοσιέ και κάνε κλικ στη δερμάτινη θήκη δίπλα του. Την ανοίγεις. Κάνε κλικ στο έγγραφο για να το διαβάσεις. Τώρα κλείσε αυτό το συρτάρι και άνοιξε αυτό που είναι στην πάνω δεξιά άκρη όπως κοιτάς.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 21: Πρόσεξε ότι πηγαίνοντας τον κέρσορα στην κάτω αριστερά γωνία όπως κοιτάς (σε αυτήν δηλαδή που "ακουμπάει" στο γραφείο και είναι προς τα σένα) ο κέρσορας αλλάζει σε αυτόν του Memory Book. Κάνε κλικ εκεί ακριβώς τον κέρσορα Memory Book και βλέπεις μία ανάμνηση για τον Nick Costello.

Αφού δεις την ανάμνηση, κάνε κλικ τον Get κέρσορα στο ίδιο ακριβώς σημείο για να πάρεις το δέκτη (receiver). Κάνε κλικ στο κουτί και βλέπεις ότι είναι άδειο.

Φύγε και πήγαινε στο Laurie Wood's office. Μέσα στρίψε δεξιά και πήγαινε στο πορτοκαλί έπιπλο. Τα πάνω συρτάρια ανοίγουν. Ανοιξε το πιο αριστερό όπως κοιτάς. Διάβασε το σημείωμα από κάποιον Matt και άνοιξε τη θήκη για να δεις ένα βαζάκι. Δοκίμασε να ανοίξεις το κάτω συρτάρι. Είναι κλειδωμένο.

Γύρνα αντίθετα και πήγαινε στο γραφείο της. Κάνε κλικ στο σημείωμα. Είναι από τον Reg και λέει για το κλειδί που έφτιαξε, αλλά "κόλλησε" στον πάγκο του. Από το τηλέφωνο μέσω των πλήκτρων "Voice Mail" και "1" άκουσε τα δύο μηνύματα που έχει.

Ενωσε το κατσαβίδι με το μικρό συνδετήρα και ξεκλείδωσε και τα τρία συρτάρια του γραφείου της. Στο πιο δεξί βρίσκεις ένα σημείωμα για το δείπνο του προέδρου. Στο μεσαίο βρίσκεις τα: άρωμα, κραγιόν και ψαλίδι. Πάρε τα. Στο πιο αριστερό βρίσκεις ένα σημείωμα για την "αρρώστια" του Nick Costello. Ερχεται η Laurie Wood και σου παίρνει το φάκελο. Σου μιλάει, τον ξαναβάζει στο συρτάρι και φεύγει.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 22: Αμέσως μόλις φύγει, άνοιξε το συρτάρι και κάνε κλικ στο φάκελο. Αυτήν τη φορά ο κέρσορας αλλάζει σε αυτόν του Memory Book. Κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book και βλέπεις μία ανάμνηση για τον Nick Costello.

Συμπληρώνοντας 4 αναμνήσεις για τον Nick Costello βλέπεις ένα εξαιρετικό video sequence με τους Stevenson και Costello.

Φύγε και πήγαινε στο Restoration Studio. Μέσα συναντάς πάλι τη Suzanna που ψάχνει μία ζυγαριά. Την παίρνει και φεύγει.

Πήγαινε στο πίσω μέρος, εκεί από όπου πήρες το νυστέρι. Κάνε κλικ στο ίδιο μέρος και στο κοντινό πλάνο ξαναβλέπεις το κολλημένο κλειδί για το οποίο μιλούσε στο σημείωμα ο Reg.

Από το inventory σου πάρε το μπουκάλι με το flora-chloric acid και κάνε το κλικ πάνω στο κολλημένο κλειδί. Το λιώνεις. Τώρα βάλε το ηλεκτρικό crucible στο μάτι του inventory και κάνε κλικ στο μαύρο διακόπτη για να το ανάψεις.

Πάρε τώρα το μάτσο με τους συνδετήρες και ρίξε το μέσα σε αυτό. Λιώνουν. Κάνε κλικ στο μάτι του inventory για να πάρεις το crucible και κάνε το κλικ πάνω στην κόλλα. Φτιάχνεις ένα νέο κλειδί. Πάρε το.

Πήγαινε πίσω στο Laurie Wood's office. Τώρα πια μπορείς να ξεκλειδώσεις το κάτω συρτάρι στο πορτοκαλί έπιπλο με το κλειδί που μόλις έφτιαξες. Ανοιξέ το και βλέπεις ένα κουτί. Κάνοντας κλικ σε αυτό το ανοίγεις. Κάνε κλικ στο σημείωμα και μετακινώντας το βλέπεις μερικές σφαίρες.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 23: Κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book στις σφαίρες (στο ανοικτό κουτί) και βλέπεις μία ανάμνηση για τη Laurie Wood.



H Lorena.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 24: Κλείσε το Memory Book και κάνε κλικ στο σημείωμα. Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book και βλέπεις μία ανάμνηση για τη Laurie Wood.

Συμπληρώνοντας 4 αναμνήσεις για τη Laurie Wood βλέπεις ένα εξαιρετικό video sequence με τους Stevenson και Laurie Wood.

Φύγε και πήγαινε στο κεντρικό χολ, αλλά φρόντισε να μπεις από την πόρτα που είναι δίπλα στο Gift Shop.

Μπαίνοντας βλέπεις ένα video sequence με τον Nick Costello.

Τέλος δεύτερου επεισοδίου.

EPISODE THREE: MACHINE IMPOSSIBLE

Ξεκινάς στο κεντρικό χολ και βλέπεις ένα ακόμη video sequence με τον Nick Costello να σου λέει ότι ο Franklin Macy σε θέλει. Πήγαινε στο Franklin Macy's office. Μπαίνοντας μέσα ο Macy σου ζητά να του φτιάξεις ένα φλιτζάνι τσάι και σε αντάλλαγμα θα σου δώσει μία πολύ χρήσιμη συμβουλή. Σου δίνει ένα φλιτζάνι για να του φέρεις το τσάι!

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Ο γρίφος αυτός είναι από τους πιο "ξεκάρφωτους" και παράλογους στη λύση τους που έχω δει σε adventure game.*

Βγες έξω. Βλέπεις ένα ακόμη video sequence με τον Nick Costello.

Στρίψε δεξιά και πήγαινε στο Matthew A. Stevenson's office. Εδώ θα προσπαθήσεις να φτιάξεις το τσάι. Πήγαινε στο γραφείο του. Δίπλα στο τηλέφωνο φαίνεται ένα περιοδικό με τον τίτλο "Machine". Κάνε κλικ σε αυτό και διάβασέ το. Στην τελευταία σελίδα έχεις μία λίστα



Το πιο δύσκολο puzzle είναι αυτό με τους σκορπιούς.

με τα υλικά για να φτιάξεις μία μηχανή "τέλειου" τσαγιού. Η σελίδα όμως που δείχνει το πώς συνδέεις όλα αυτά τα αντικείμενα έχει κοπεί, έτσι λοιπόν πρέπει να αυτοσχεδιάσεις! Κλείσε το περιοδικό. Εχεις σχεδόν όλα τα αντικείμενα, σου λείπει μόνο ένα βασικό: η ζυγαριά που είχες δει να παίρνει η Susanna.

Φύγε και πήγαινε στην αποθήκη, στο πίσω μέρος του Snack Room. Στα ράφια θα βρεις τη ζυγαριά που έχει αφήσει η Susanna. Φεύγοντας από την αποθήκη θα δεις ένα video sequence με τους Lorena και Jordan Cooper.

Επίστρεψε στο Matthew A. Stevenson's office. Πήγαινε κατευθείαν στην τσαγιέρα. Πάρε τις οδοντογλυφίδες και βάλ' τες στο μάτι του inventory σου. Τώρα πάρε την κόλλα (κιτρινόμαυρο glue stick) και κάνε την κλικ πάνω τους. Φτιάχνεις ένα μοχλό (;). Βάλε το αντικείμενο που έφτιαξες στο inventory σου. Τώρα κάνε κλικ στην τσαγιέρα και βλέπεις μία νέα οθόνη με ένα πιο "καθαρό" πλάνο της. Εδώ θα φτιάξεις τη μηχανή.

Από τα αριστερά της τσαγιέρας πάρε ένα φακελάκι με τσάι. Βάλε τη ζυγαριά στα δεξιά της τσαγιέρας. Βάλε το φλιτζάνι στο αριστερό μέρος της ζυγαριάς και το σωλήνα που έχεις πάρει από την αποθήκη στο δεξί μέρος. Βάλε το φακελάκι με το τσάι μέσα στο φλιτζάνι.

Πάρε το μοχλό που έφτιαξες με τις οδοντογλυφίδες και την κόλλα και βάλε το πάνω από το σωλήνα, στο ράφι που είναι ακριβώς από πάνω του. Βάλε τους κύβους της ζάχαρης μπροστά από τις οδοντογλυφίδες-μοχλό. Βάλε το έγχρωμο μπαλόνι στο στόμιο της τσαγιέρας (θέλει λίγο προσοχή για να το βάλεις). Βάλε το μπλε αντικείμενο στα αριστερά του πλοίου στο αριστερό ράφι όπως κοιτάς. Τοποθέτησε το μακρόστενο "δοχείο" με το μπλε υγρό που έχεις πάρει από το Restoration Room στα αριστερά ακριβώς της τσαγιέρας. Τέλος, βάλε το φακελάκι με το τσάι μέσα στο φλιτζάνι.

Τώρα πια είσαι έτοιμος. Κάνε κλικ στο κόκκινο κουμπί στη βάση της τσαγιέρας και παρατήρησε το "τρελό" σύστημα που έφτιαξες να δουλεύει. Κάνε κλικ στο φλιτζάνι με το τσάι για να βγάλεις από μέσα το φακελάκι του τσαγιού και ξανακάνε κλικ στο φλιτζάνι για να το πάρεις.

Τώρα φύγε και πήγαινε στο Franklin Macy's office. Μπαίνεις μέσα και δίνεις το φλιτζάνι με το τσάι στον Macy. Αυτός το πίνει, αφήνει το φλιτζάνι στο γραφείο του και φεύγει!!! Πήγαινε στο γραφείο του. Πάρε το φλιτζάνι και βάλ' το στο μάτι του inventory σου. Βλέπεις μέσα στο φλιτζάνι το έκτο κομμάτι από το μαγικό puzzle. Κάνε κλικ σε αυτό για να το πάρεις και εν συνεχεία κλικ στο μάτι του inventory σου για να πάρεις το φλιτζάνι. Βάλ' το σε μία από τις θέσεις του inventory σου.

Τώρα κάνε κλικ στο σύμβολο του μαγικού puzzle στα δεξιά του interface σου. Ταίριαξέ το με τα υπόλοιπα.



Κοιτώντας μέσα από το μυστικό δωμάτιο.

Φύγε και πήγαινε πάλι στο Restoration Studio. Βλέπεις τη Susanna να προσπαθεί να βάλει μπροστά το κασετόφωνο. Δεν έχει όμως μπαταρίες.

Φύγε και πήγαινε στο κεντρικό χολ στο τραπεζάκι με το βιβλίο των επισκεπτών. Στα αριστερά του βιβλίου βλέπεις το φακό του Nick Castello (από το video που είδες στην αρχή αυτού του επεισοδίου). Βάλε το φακό στο μάτι του inventory σου και κάνε κλικ σε αυτόν όπως γυρίζει. Τον ανοίγεις. Πάρε τις μπαταρίες και βάλε τες στο inventory σου. Κάνε κλικ στο μάτι για να πάρεις τον άδειο πια φακό και βάλε τον και αυτόν στο inventory σου.

Τώρα φύγε και πήγαινε στο Restoration Studio. Μπαίνοντας βλέπεις τον Reg Westlake να μιλά στο τηλέφωνο και να λέει ότι ο Stevenson δεν αποτελεί πια πρόβλημα! Τελειώνοντας σε απειλεί. Πήγαινε στον πάγκο με το ροζ κουτί, κοίτα πάνω και κάνε κλικ στο κασετόφωνο που είναι στο πάνω ράφι. Πάρε τις μπαταρίες και κάνε τες κλικ στο κασετόφωνο για να τις βάλεις σε αυτό. Πάρε την κασέτα και βάλ' την και αυτήν στο κασετόφωνο. Πάτα ένα από τα κουμπιά για να ακούσεις 4 μηνύματα. Αφού τα ακούσεις όλα, πάρε την κασέτα από το κασετόφωνο.

Φύγε και πήγαινε στο Capricorn Room. Μόλις μπεις μέσα παρατήρησε ότι το πράσινο φωτάκι αναβοσβήνει συνέχεια. Πήγαινε στο Capricorn Head. Πρόσεξε ότι ο κέρσορας έχει αλλάξει σε μία κάμερα. Κάνε κλικ στο Capricorn Head τον κέρσορα-κάμερα και παίρνεις τη δεύτερη φωτογραφία σου, η οποία τοποθετείται αυτόματα στο ειδικό Photos Book.

Τώρα φύγε και πήγαινε στο κεντρικό χολ, αλλά αυτήν τη φορά μπες από την πόρτα που

είναι δίπλα από το γραφείο του Stevenson. Βλέπεις ένα ακόμη video sequence με τον Nick Costello.

Τέλος τρίτου επεισοδίου.

EPISODE FOUR: FLASH BACK

Ξεκινώντας πήγαινε στο New Artist Gallery. Συναντάς τον Nick. Σου λέει μεταξύ των άλλων ότι "cold iron defeats magic".

Φύγε και πήγαινε στο Restoration Studio. Πήγαινε στο πίσω μέρος, εκεί όπου έφτιαξες το αντικλείδι. Βλέπεις τη Susanna Amstrong να κοιτά νευριασμένη έναν πίνακά της. Μόλις φύγει, κοίταξέ τον και εσύ.

Φύγε και πήγαινε στον κήπο. Πάρε από το κάθισμα το πινέλο που κρατούσε η Susanna λίγο πριν. Στρίψε σχεδόν αντίθετα και πήγαινε προς τον τοίχο. Κάνε κλικ σε αυτόν για να πάρεις ένα κοντινό πλάνο του. Παρατήρησε ότι υπάρχει ένα γκρίζο τούβλο περίπου στη μέση. Πάρε 2 βελάκια και κάνε τα κλικ στις δύο δεξιές όπως κοιτάς άκρες του τούβλου. Ανοίγει μία μικρή κρύπτη. Κάνε κλικ σε αυτήν και δες την παιδική φωτογραφία του Jordan Cooper. Κάνε κλικ στο τούβλο για να κλείσεις την κρύπτη.

Φύγε και πήγαινε ξανά στο Capricorn Room. Μόλις μπεις μέσα παρατήρησε ότι το πράσινο φωτάκι αναβοσβήνει συνέχεια. Πήγαινε στο Jebei statue που είναι στα δεξιά του Capricorn Head. Πρόσεξε ότι ο κέρσορας στο κεφάλι του αλλάζει σε μία κάμερα. Κάνε κλικ στο κεφάλι του Jebei statue τον κέρσορα-κάμερα και παίρνεις την τρίτη φωτογραφία σου, η οποία τοποθετείται αυτόματα στο ειδικό Photos Book. Πήγαινε στην ακριβώς απέναντι γωνία του δωματίου όπου βρίσκεται ο χάρτης της Μογγολίας και κάνε κλικ σε αυτόν. Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ το νυστέρι από το inventory σου στα μαλλιά/κοτσίδα του σκούφου που βλέπεις εκεί. Βάλε τις τρίχες που παίρνεις στο inventory σου.

Τώρα πήγαινε στον καταπέλτη που είναι στο μέσο του δωματίου και κάνε κλικ σε αυτόν για να πάρεις ένα κοντινό πλάνο του. Κάνε κλικ δύο φορές στον πιο αριστερό και κάτω μοχλό, όπως για να στρέψεις τον καταπέλτη, έτσι ώστε να κοιτά τα gongs. Βάλε μία πέτρα στη σφενδόνη. Τώρα από τους δύο μοχλούς που είναι ακριβώς δεξιά από αυτόν που γυρνά τον καταπέλτη, οι οποίοι "στοχεύουν" σε διαφορετικό ύψος, κάνε κλικ στον πιο πάνω. Αμέσως και ενώ το μικρό gong κινείται από το χτύπημα, κάνε κλικ στον ίδιο μοχλό για να οπλίσεις πάλι τον καταπέλτη, πάρε άλλη μία πέτρα και βάλε την στη σφενδόνη και χωρίς καμιά καθυστέρηση ξανακάνε κλικ στον πάνω μοχλό που πυροβολεί.



Η Mei σου δίνει το μαγικό "Memory Book".



Συμπληρώνοντας το μαγικό puzzle.

Αν κάνεις πολύ γρήγορα και τις 2 βολές, θα δεις την πέτρα να εκσφενδονίζεται και να χτυπά το κέρατο του κράνους του Jebei statue και να το σπάει. Αν δεν γίνεται τίποτα, συνέχισε τις προσπάθειες μέχρι να καταφέρεις να ρίξεις 2 πολύ γρήγορες βολές. Τώρα πήγαινε εκεί όπου είδες να πέφτει το κέρατο (στο σεντούκι ακριβώς δίπλα από το άγαλμα) και πάρε το.

Φύγε και πήγαινε στο Restoration Studio. Πήγαινε στον πάγκο με το ροζ κουτί και βάλε το σπασμένο κέρατο στο γουδί. Το κτυπάς και γίνεται σκόνη. Βάλε την στο inventory σου και πήγαινε στον πίνακα που έβλεπε λίγο πριν η Susanna. Βάλε τη σκόνη που έφτιαξες στο άσπρο μπολ που είναι δίπλα στο μπουκάλι μπροστά από τον πίνακα. Κάνε κλικ το πινέλο στο μπολ αυτό και μετά δύο φορές κλικ το πινέλο στο χαλασμένο κομμάτι του πίνακα. Στο πιο κοντινό πλάνο που βλέπεις, πρέπει να βάψεις το χαλασμένο κομμάτι. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse, κούνα αριστερά-δεξιά το πινέλο μέχρι να βάψεις όλο το κομμάτι. Οταν τα καταφέρεις, θα δεις ένα video sequence σχετικό με την εισαγωγή του παιχνιδιού και την προσπάθεια της Mei να σταματήσει τη διαβολική δύναμη της Xiao και του Wah-Jin.

Αμέσως μετά έρχεται η Susanna και βλέπει τον πίνακα "εντάξει". Μόλις φύγει, γύρνα και πάρε από τον πίνακα το κομμάτι που ζωγράφισες. Είναι το έβδομο κομμάτι του μαγικού puzzle.

Τώρα κάνε κλικ στο σύμβολο του μαγικού puzzle στα δεξιά του interface σου. Ταίριαξέ το με τα υπόλοιπα.

Τώρα φύγε και πήγαινε στο κεντρικό χολ, αλλά αυτήν τη φορά μπες από την πόρτα που είναι δίπλα από το γραφείο του Stevenson. Βλέπεις ένα ακόμη video sequence με τη Mei, η οποία σου λέει ότι τώρα πια ξέρεις ποια είναι.

Τέλος τέταρτου επεισοδίου.

EPISODE FIVE: IN SECURITY

Ξεκινώντας η Mei σου μιλά και σου ζητά να την ακολουθή-

σεις στο Security Room. Μόλις μπεις μέσα κάνε save και γύρισε προς τα δεξιά. Η Mei "μπαίνει" στο MAKA 5 system!!! Τώρα πια χειρίζεσαι το σύστημα ασφαλείας.

Κάνοντας κλικ σε ένα κίτρινο κουμπί ενεργοποιείς την κάμερα και το μικρόφωνο του δωματίου αυτού. Πατώντας το πλήκτρο UNLOCK κλειδώνεις (το κόκκινο φως αναμμένο) ή ξεκλειδώνεις (το κόκκινο φως σβηστό) ανάλογα την πόρτα του δωματίου του οποίου ΟΜΩΣ ΕΧΕΙΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΜΕΝΟ το video. Πρέπει να βοηθήσεις τον Nick να φτιάξει το Control Panel που είναι στην αποθήκη.

Κάνε λοιπόν τα εξής:

1. Ανοιξε το video στο New Artist Gallery. Οταν σου πει ο Nick, πάτα το RESET πλήκτρο.

2. Ξεκλείδωσε το New Artist Gallery πατώντας το πλήκτρο UNLOCK για να βγει ο Nick έξω.

3. Ξεκλείδωσε το Macy's office. O Macy βγαίνει έξω.

4. Ξεκλείδωσε το Snack Room. O Macy μπαίνει αλλά έχει ξεχάσει το κλειδί.

5. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να βγει ο Macy έξω.

6. Ξεκλείδωσε το Macy's office. O Nick μπαίνει και παίρνει το κλειδί.

7. Ξεκλείδωσε το Macy's office για να βγει ο Nick έξω.

8. Ξεκλείδωσε το Snack Room. O Nick μπαίνει και ξεκλειδώνει την πόρτα της αποθήκης.

9. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να βγει ο Nick έξω.

10. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να μπει ο Macy. Θα προσπαθήσει να ανοίξει το power box.

11. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να βγει ο Macy έξω.

12. Ξεκλείδωσε το Restoration Studio. O Macy μπαίνει και παίρνει το κατσαβίδι.

13. Ξεκλείδωσε το Restoration Studio για να βγει ο Macy έξω.

14. Ξεκλείδωσε το Snack Room. O Macy θα μπει και θα ανοίξει το power box.

15. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να βγει ο Macy έξω.

16. Ξεκλείδωσε το Great Hall. H Lorena θα βγει έξω.

17. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να μπει ο Nick. Προσπαθεί να φτιάξει τα καλώδια.

18. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να βγει ο Nick έξω.

19. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να μπει η Lorena. Προσπαθεί και αυτή να φτιάξει τα καλώδια.

20. Ξεκλείδωσε το New Artist Gallery για να μπει η Lorena. Προσπαθεί να πάρει ένα καλώδιο.

21. Ξεκλείδωσε το New Artist Gallery για να βγει η Lorena.

22. Ξεκλείδωσε το Stevenson office για να βγει η Laurie.

23. Ξεκλείδωσε το Laurie's office για να μπει η Laurie και να αρχίσει να καθαρίζει το πιστόλι.

24. Ξεκλείδωσε το Cooper's Room για να βγει ο Cooper.

25. Κοίταξε στο Laurie's office για να δεις τη Laurie να καθαρίζει το πιστόλι.

26. Ξεκλείδωσε το Cooper's Room για να βγει η Susanna.

27. Ξεκλείδωσε το Restoration Studio για να μπει η Susanna.

28. Ξεκλείδωσε το Laurie's office για να βγει η Laurie.

29. Ξεκλείδωσε το Capricorn Room για να μπει η Laurie. Δίνει το πιστόλι στον Reg.

30. Ξεκλείδωσε το Capricorn Room για να βγει η Laurie.

31. Ξεκλείδωσε το Laurie's office για να μπει ο Cooper. Παίρνει μία σκαλίτσα.

32. Ξεκλείδωσε το Laurie's office για να βγει ο Cooper.

33. Ξεκλείδωσε το New Artist Gallery για να μπει ο Cooper. Αφήνει τη σκαλίτσα.

34. Ξεκλείδωσε το New Artist Gallery για να βγει ο Cooper.

35. Ξεκλείδωσε το New Artist Gallery για να μπει η Lorena. Παίρνει ένα καλώδιο.

36. Ξεκλείδωσε το New Artist Gallery για να βγει η Lorena.

37. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να μπει η Lorena. Χρησιμοποιεί το καλώδιο.

38. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να βγει η Lorena.

39. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να μπει η Laurie. "Καλύπτει" τα καλώδια.

40. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να βγει η Laurie.

41. Ξεκλείδωσε το Snack Room για να μπει ο Nick. Φτιάχνει το power box.

Τώρα πια πάρε το όγδοο κομμάτι από το μαγικό puzzle.

Κάνε κλικ στο σύμβολο του μαγικού puzzle στα δεξιά του interface σου. Ταίριαξέ το με τα υπόλοιπα. Φύγε και πήγαινε στο Franklin Macy's office. Ανοιξε την πόρτα της βιβλιοθήκης και κάνε κλικ στα φώτα στα αριστερά. Τώρα πια ανοίγει το μυστικό πέρασμα. Μπες μέσα. Παρατήρησε ότι το πράσινο φωτάκι αναβοσβήνει συνέχεια.

Πρόσεξε ότι ο κέρσορας στον απέναντι τοίχο αλλάζει σε μία κάμερα. Κάνε κλικ τον κέρσορα-κάμερα στο σημείο αυτό και παίρνεις την τέταρτη φωτογραφία, η οποία τοποθετείται αυτόματα στο ειδικό Photos Book (ένα πτώμα). Γύρισε στ' αριστερά σου και πήγαινε στα ράφια.



Μαθαίνοντας τα σχέδια των συνομωτών μέσα από ένα cartoon video.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 25: Κάνε κλικ στο πιο δεξιά αντικείμενο στο δεξί όπως κοιτάς ράφι (είναι τα τρία κλεμμένα αντικείμενα. Δεν έχει σημασία σε ποιο θα κάνεις κλικ). Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book σε αυτό και βλέπεις μία ανάμνηση για τον Reg Westlake.

Συμπληρώνοντας 4 αναμνήσεις για τον Reg Westlake βλέπεις ένα εξαιρετικό video sequence με τους Stevenson και Reg Westlake.

Κλείσε το Memory Book και κάνε κλικ στο πιο αριστερό αντικείμενο του δεξιού ραφιού (μία σέλα). Είναι ένα Mongol dagger. Βάλε το στο inventory σου.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 26: Πήγαινε τον κέρσορα στο αριστερό ράφι και κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book στην κασέτα. Βλέπεις μία ανάμνηση για τον Franklin Macy.

Συμπληρώνοντας 4 αναμνήσεις για τον Franklin Macy βλέπεις ένα εξαιρετικό video sequence με τους Stevenson και Franklin Macy.

Κλείσε το Memory Book και κάνε κλικ στην κασέτα για να την πάρεις. Βάλε την στο inventory σου.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 27: Τώρα κάνε κλικ στο δέρμα/πάπυρο και στο κοντινό πλάνο κλικ τον κέρσορα Memory Book στο άσπρο σημείωμα που φαίνεται στην άκρη. Βλέπεις μία ανάμνηση για τη Lorena.

Συμπληρώνοντας 4 αναμνήσεις για τη Lorena βλέπεις ένα εξαιρετικό video sequence με τους Stevenson και Lorena.

Κλείσε το Memory Book και κάνε κλικ στο σημείωμα για να το πάρεις. Πάει αυτόματα στο ειδικό ντοσιέ του interface. Προσπάθησε να το διαβάσεις. Κλείσε το ντοσιέ κάνοντας κλικ τον κέρσορα έξω από αυτό.

ΑΝΑΜΝΗΣΗ 28: Γύρνα τελείως αντίθετα και κάνε κλικ στα σχέδια (Blueprints). Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα Memory Book στα σχέδια (πρόσεξε το βιβλίο για τον Wah-Jin). Βλέπεις μία ανάμνηση για τον Jordan Cooper.

Συμπληρώνοντας 4 αναμνήσεις για τον Jordan Cooper βλέπεις ένα εξαιρετικό video sequence με τους Stevenson και Jordan Cooper.

Κλείσε το Memory Book, γύρνα στην κανονική θέα και στρίψε αριστερά για να φύγεις. Παρακολουθείς μία συζήτηση ανάμεσα στους Franklin Macy και Lorena.

Τέλος πέμπτου επεισοδίου.



Αντίδρασε γρήγορα αν θέλεις να είσαι εσύ ο νικητής στο τέλος.



O Reg προσπαθεί να ανοίξει τα συρτάρια του Stevenson.

EPISODE SIX: COMIC BOOK

Ξεκινώντας στο κεντρικό χολ βλέπεις ένα video sequence με τον Nick Costello. Φύγε και πήγαινε στο Security Room. Πήγαινε στο γραφείο του Nick και πάρε το ένατο κομμάτι του μαγικού puzzle. Κάνε κλικ στο σύμβολο του μαγικού puzzle στα δεξιά του interface σου. Ταίριαξέ το με τα υπόλοιπα. Μόλις ταιριάξεις και τα 9 κομμάτια του μαγικού puzzle, βλέπεις ένα φοβερό video sequence με τη Suzanne, τον Nick και τον Stevenson. Αμέσως μετά ένα καινούριο puzzle εμφανίζεται. Πρέπει να ταιριάξεις τα κομμάτια του. Αφού το ολοκληρώσεις, βλέπεις ότι σχηματίζεται ένα κόμικς.

Κάνε κλικ στο εξώφυλλο για να το διαβάσεις. Ο τίτλος του είναι "Certain destiny" και αφορά στη ζωή του Nick. Δεν παίζει σχεδόν κανέναν ρόλο ποιες επιλογές θα κάνεις, μια και το τελικό αποτέλεσμα είναι το ίδιο. Μόνο η ιστορία που διαβάζεις αλλάζει. Οταν το τελειώσεις, πρέπει να ξανασχηματίσεις το βασικό μαγικό puzzle. Βλέπεις ένα video sequence με τους Suzanne και Nick. Αμέσως μετά ένα ακόμη puzzle εμφανίζεται. Πρέπει να ταιριάξεις τα κομμάτια του. Αφού το ολοκληρώσεις (είναι η εικόνα από το γραφείο του Nick), βρίσκεσαι στο γραφείο του.

Φύγε και πήγαινε στο Restoration Studio. Μέσα πήγαινε στο κασετόφωνο που είναι στο πάνω ράφι του πάγκου με το ροζ κουτί. Κάνε κλικ σε αυτό για να ανοίξεις το πορτάκι του και τώρα κλικ στην κασέτα που πήρες από το μυστικό δωμάτιο του Macy. Πάτησε ένα από τα κουμπιά και άκου τον Macy να ετοιμάζει μια ομιλία για το επικείμενο δείπνο με τον πρόεδρο των ΗΠΑ. Πάρε την κασέτα πίσω.

Φύγε και πήγαινε στο Franklin Macy's office. Μέσα στρίψε δεξιά. Πήγαινε στη βιβλιοθήκη, κάνε κλικ στα φύλλα της βιβλιοθήκης για να την ανοίξεις και τέλος κάνε κλικ στα φώτα αριστερά. Ανοίγεις το μυστικό δωμάτιο και μπαίνεις μέσα. Βλέπεις τον νεαρό Nick να σου λέει τι ακριβώς πρόκειται να συμβεί. Σε αποκαλεί με τον όνομά σου! Τον πυροβολούν και λίγο προτού πεθάνει σου λέει γιατί σε χρειάζονται.

Από το πτώμα του Nick πάρε το κλειδί και έναν δεύτερο κοριό. Αυτός είναι καλός και δουλεύει. Σήκω πάνω, κάνε save και γύρνα αντίθετα. Βλέπεις τη Mei. Σου μιλά για το θάνατο του Nick και για σένα.

Τέλος έκτου επεισοδίου.

EPISODE SEVEN: RITE OF PASSAGE

Ξεκινώντας βρίσκεσαι το κεντρικό χολ και ακούς μία φωνή να σου μιλά. Πήγαινε στο Matthew A. Stevenson's office. Μέσα στρίψε λίγο δεξιά και πήγαινε στον πίνακα με τον άντρα που είναι ντυμένος στα κόκκινα. Κάνε κλικ στον πίνακα και τον μετακινείς. Βλέπεις ένα χρηματοκιβώτιο.

Βάλε τον δέκτη (receiver)

στο μάτι του inventory σου και κάνε κλικ στο κουμπί που έχει ώστε αυτό να ανάψει (γίνεται πράσινο). Κάνε πάλι κλικ στο στο μάτι του inventory σου και βάλε το δέκτη σε μία θέση του inventory σου. Κάνε κλικ στο χρηματοκιβώτιο ώστε να πάρεις ένα κοντινό πλάνο του. Πάρε τον καλό κοριό, αυτόν που πήρες από το πτώμα του Nick, και κάνε τον κλικ πάνω στο χρηματοκιβώτιο.

Ο κωδικός είναι τελείως διαφορετικός σε κάθε παιχνίδι. Πρόσεξε ότι το χρηματοκιβώτιο παράγει τρεις ήχους. Εναν standard ήχο όταν πατάς/βάζεις ένα νούμερο. Οταν καταλάβει ότι έχεις βρει ένα σωστό νούμερο και στην σωστή θέση, τότε κάνει έναν επιπλέον "μουντό" ήχο. Οταν τελειώσει, κάνει έναν παράξενο διπλό ήχο. Ξεκίνα βάζοντας στα 6 ψηφία πρώτα το 0, μετά το 1 κ.λπ. Ετσι θα εξασκηθείς και θα καταλάβεις πότε κάνει τον καλό ήχο. Ας πούμε ότι σωστό ήχο κάνει μία φορά στον αριθμό 0, δύο στον αριθμό 4, δύο στον αριθμό 5 και μία στον αριθμό 9. Τώρα πρέπει να βρούμε και σε ποια θέση είναι κάθε αριθμός. Στο παράδειγμά μας ξεκίνα με τον πρώτο σωστό αριθμό (π.χ. το 0) και βάλε τον στην πρώτη θέση, ενώ σε όλες τις άλλες βάλε ένα αριθμό που δεν τον καταλαβαίνει, παραδείγματος χάριν, τον 7 (δηλαδή βάλε τον αριθμό 077777). Αν κάνει τον σωστό ήχο, σημαίνει ότι το 0 είναι στην πρώτη θέση. Αν όχι, τότε βάλε τον αριθμό 707777. Αν τώρα κάνει τον σωστό ήχο, σημαίνει ότι το 0 είναι στηνδεύτερη θέση. Αν όχι, τότε βάλε τον αριθμό 770777. Συνέχισε έτσι μέχρι να βρεις τηνσωστή θέση του πρώτου αριθμού (στο παράδειγμα μας του 0). Μετά επανάλαβε το ίδιο και με τους άλλους αριθμούς μέχρι να βρεις τις σωστές θέσεις και των 6 αριθμών.

Αφού βάλεις και τα 6 σωστά νούμερα, εκτός από τους σωστούς ήχους, θα δεις ότι η εικόνα αλλάζει. Πάρε, αν θέλεις, πρώτα τον κοριό και μετά κάνε κλικ στο μοχλό και το χρηματοκιβώτιο θα ανοίξει.

Μέσα βλέπεις μια βιντεοκασέτα. Πάρε την και τρέξε στο Security Room. Πήγαινε στο σύστημα/οθόνη και κάνε κλικ σε αυτό. Πάρε το κλειδί που πήρες από το πτώμα του Nick και βάλε το στην υποδοχή που είναι στα δεξιά του πλήκτρου Reset. Γύρισε το κλειδί ώστε να έρθει σε κάθετη θέση. Πάρε τώρα τη βιντεοκασέτα από το inventory σου και βάλε την στο video. Βλέπεις ένα πολύ αποκαλυπτικό video του Stevenson. Οταν τελειώσει πάρε τη βιντεοκασέτα, κάνε κλικ στο κουμπί Power για να βγεις από το σύστημα και βγες έξω. Βλέπεις τη Mei που σου λέει τι πρέπει να κάνεις και σε αποκαλεί με το όνομά σου. Ναι, είσαι ο Matthew A. Stevenson.

Πήγαινε στο Capricorn Room. Μόλις μπεις μέσα, παρατήρησε ότι το πράσινο φωτάκι αναβοσβήνει συνέχεια. Πήγαινε στο Capricorn Head. Πρόσεξε ότι ο κέρσορας έχει αλλάξει σε μία κάμερα. Κάνε κλικ στο Capricorn Head τον κέρσορα-κάμερα και παίρνεις την πέμπτη φωτογραφία, η οποία τοποθετείται αυτόματα στο ειδικό Photos Book. Παίρνοντας και τις πέντε φωτογραφίες, βλέπεις ένα video sequence με εσένα και τη Lorena, η οποία είναι η επικεφαλής της συνωμοσίας. Πήγαινε κοντά στο Capricorn Head και κάνε κλικ σε αυτό. Ανοίγεις ένα μυστικό πέρασμα. Πήγαινε στην μπλε ταπετσαρία, μετακίνησέ την και βλέπεις μία πόρτα. Κάνε κλικ σε αυτήν το Mongol dagger που έχεις πάρει από το μυστικό δωμάτιο. Αυτή θα ανοίξει και θα κατέβεις κάτω. Βάλε το dagger στο inventory σου και γύρνα δεξιά. Κοίτα κάτω και βλέπεις το πτώμα του Stevenson! Πάρε και διάβασε το γράμμα του Reuben Banks. Κατάγραψε τη συνταγή. Γύρνα αντίθετα και προχώρησε μπροστά. Το guardian statue σου φράζει το δρόμο και η Mei σου λέει τι πρέπει να κάνεις. Ανέβα τις σκάλες και πήγαινε πίσω στο Capricorn Room. Πάνω σταμάτησε την εμπρός κίνησή σου και στρίψε όλο δεξιά (περίπου 160 μοίρες). Μπροστά από την κόκκινη ταπετσαρία κάνε κλικ στα εκθέματα και βάλε μέσα στο ceremonial incense burner τα εξής: τις τρίχες που έχεις κόψει, το άρωμα, το φύλλο που πήρες και, τέλος, το σπίρτο. Ετσι θα δημιουργηθεί μία ισχυρή μαγική δύναμη. Γύρνα στην κανονική θέα, στρίψε λίγο δεξιά, σήκωσε την μπλε ταπετσαρία και κάνε κλικ στην κλειδαριά της πόρτας το Mongol dagger. Κατεβαίνεις κάτω. Βάλε το dagger στο inventory σου. Στρίψε αριστερά, προχώρησε μπροστά. Το guardian statue εμφανίζεται, πάει να σου επιτεθεί αλλά η μαγεία σου το εξαφανίζει!



Καθοδηγώντας τους χαρακτήρες μέσω του συστήματος ασφαλείας MAKA 5.

THE FINAL CHALLENGE

Στρίψε και πήγαινε προς την πόρτα που είναι δίπλα από τις σκάλες. Προχώρησε μπροστά. Εμφανίζεται ένα μυστηριώδες κόκκινο σύννεφο. Κάνε κλικ σε αυτό. Η Mei σου υπενθυμίζει τα λόγια που σου είχε πει ο Nick. Πάρε τη μασιά και κάνε κλικ στο κόκκινο σύννεφο. Τώρα πια δεν μπορείς να κάνεις save.

Το διαλύεις, ανοίγεις την πόρτα και βλέπεις όλη την κομπανία. Το video sequence είναι υπερβολικά εντυπωσιακό. Η Lorena αλλάζει στη διαβολική Xiao.

Τώρα πρέπει να δράσεις αμέσως και σωστά. Γύρισε αντίθετα και πάρε τα δύο κομμάτια του amulet που είναι στα δεξιά και στα αριστερά της πόρτας. Καθένα που παίρνεις κάνε το κλικ πάνω στο μενταγιόν που είναι στην πόρτα. Οταν βάλεις και τα δύο κομμάτια, πάρε το μενταγιόν και βάλε το στο μάτι του inventory σου. Πάρε την Chalice από το inventory σου και κάνε την κλικ στο μενταγιόν. Το ξαναδημιουργείς.

Τώρα πια πάρε το μενταγιόν και γύρνα προς τη Xiao. Μόλις αλλάξει πλάνο και δείξει προς τα σένα, αμέσως κάνε κλικ στο μενταγιόν πάνω της.

Παρακολούθησε τον θάνατό της αλλά και το φινάλε σε στιλ "X-Files". ■

HEXEN 2

Η ΔΡΑΣΗ ΣΤΟ ΑΠΟΚΟΡΥΦΩΜΑ ΤΗΣ

Το Hexen 2 είναι από τα λίγα παιχνίδια που συνδυάζουν τόσο αποτελεσματικά ασταμάτητη δράση και στοιχεία adventure. Αμέτρητοι εχθροί και τέρατα θα βρεθούν μπροστά σας στους τέσσερις κόσμους του Hexen 2, ενώ ο δρόμος σας θα εμποδιστεί αρκετές φορές από δύσκολους γρίφους που θα χρειαστεί να λύσετε. Αν λοιπόν επιθυμείτε να τα βγάλετε πέρα παίζοντας οποιονδήποτε χαρακτήρα και σε οποιοδήποτε επίπεδο δυσκολίας, τότε καλό είναι να ρίξετε μια ματιά στις επόμενες σελίδες.

του Γεράσιμου-Χρήστου Μήλα

Action

Η καταγραφή της λύσης του παιχνιδιού δεν μπορεί να θεωρηθεί εύκολη υπόθεση, για αυτό δεν θα αναφερθούν στοιχεία όπως τα power-up ή τα health packs που θα βρίσκετε - απλά, πάρτε τα όλα. Επίσης δεν θα αναφερθούν οι συνήθεις εχθροί που θα συναντήσετε - είναι αμέτρητοι, οπότε να βρίσκεστε σε ετοιμότητα ανά πάσα στιγμή. Άλλωστε, σκοπός του παρόντος οδηγού είναι να αποτελέσει βοήθεια για τους δύο πρώτους κόσμους του παιχνιδιού, αφήνοντάς σας να απολαύσετε το παιχνίδι στη συνέχειά του. Έτοιμοι;



BLACKMARSH HUB

Αν νομίζετε ότι το πρώτο επίπεδο έχει μια σχετική ευκολία, προκειμένου να σας βάλει ομαλά στο κλίμα του παιχνιδιού, τότε είστε γελασμένοι.

Το Hexen 2 σας ρίχνει απευθείας στα βαθιά, έτσι αυτό το μεσαιωνικό τμήμα αποδεικνύεται κάθε άλλο παρά εύκολο - ειδικότερα όταν παίζετε στα δύο τελευταία επίπεδα δυσκολίας. Αφού λοιπόν εξοντώσετε όλους τους εχθρούς και λύσετε τους γρίφους (διαβάστε στη συνέχεια), βρίσκεστε πρόσωπο με πρόσωπο με τον πρώτο των ιππέων του Eidolon: τον κοκαλιάρη Λιμό.

ΤΑ ΚΟΚΑΛΑ ΤΟΥ LORIC

Στην αρχή του παιχνιδιού βρίσκεστε σε έναν χώρο που θυμίζει νεκροταφείο. Κοιτάξτε προς τα δεξιά και θα δείτε μια ράμπα δίπλα από ένα άγαλμα αγγέλου. Ανεβείτε και ανοίξτε την πόρτα που βρίσκονται μπροστά σας. Δεξιά υπάρχουν μία τοιχογραφία και δύο τριγωνικοί διακόπτες. Μετακινήστε τον δεξιό και θα ανοίξει μια πόρτα απέναντί σας.

Προχωρήστε προς την πόρτα και ριχτείτε στο κενό που δημιουργήθηκε. Σας περιμένει



Πατώντας το πλήκτρο στα δεξιά σας, θα βρεθείτε στο μονοπάτι που οδηγεί στον τάφο του Loric.



Σε αυτό το μύλο θα λιώσετε τα κόκαλα του Loric.

άλλος ένας διακόπτης, δίπλα σε κάποιες ξύλινες μπάρες. Αφού τον μετακινήσετε -θα ανοίξει μια πόρτα σε άλλη περιοχή-, προχωρήστε προς τον τηλεμεταφορέα. Μπείτε και... πάλι από την αρχή; Μην ανησυχείτε, απλά θα επιστρέψετε στο σημείο από όπου ξεκινήσατε. Αυτή τη φορά, όμως, κατευθυνθείτε προς την άλλη έξοδο του νεκροταφείου.

Ανοίξτε τη μεγάλη ξύλινη πόρτα και μετακινήστε το μοχλό που βρίσκεται δεξιά σας. Μετατοπίζεται το φέρετρο που υπάρχει στο κέντρο του δωματίου, αποκαλύπτοντας μια βυθισμένη πέτρινη επιφάνεια. Αν πατήσετε πάνω στην επιφάνεια αυτή, θα ανοίξετε την πόρτα που υπάρχει αριστερά σας. Κατευθυνθείτε προς την πόρτα και ακολουθήστε το διάδρομο που υπάρχει πίσω από αυτή. Φτάνετε σε μια ανοικτή επιφάνεια, όπου έχετε τη δυνατότητα να ακολουθήσετε δύο δρόμους.

Προτιμήστε το αριστερό μονοπάτι και θα φτάσετε σε μια σπηλιά με μια ξύλινη γέφυρα. Διασχίστε τη γέφυρα πάνω από την υδάτινη επιφάνεια και μπείτε στο εργαστήριο του Wizard. Κοιτάξτε στο αναλόγιο και διαβάστε το μήνυμα που υπάρχει πάνω στο βιβλίο. Οπως αυτό αναφέρει, αν θέλετε να προχωρήσετε πρέπει να φέρετε τη σκόνη από τα κόκαλα του Loric, για να δημιουργήσετε το κατάλληλο spell. Βγείτε από το εργαστήριο, ανεβείτε στη γέφυρα και πηδήξτε στο νερό από την αριστερή πλευρά της γέφυρας. Βρίσκετε ακόμη έναν τριγωνικό διακόπτη. Μετακινήστε τον και θα ανοίξει ένας τηλεμεταφορέας. Καλό ταξίδι...

Αφού τηλεμεταφερθείτε, αρχίστε να προχωρείτε μέχρι να φτάσετε σε έναν μοχλό. Μετακινήστε τον και θα ενεργοποιήσετε έναν μεγάλο ξύλινο τροχό-γρανάζι, ο οποίος ανοίγει τις απέναντι μεγάλες ξύλινες μπάρες. Εκμεταλλευτείτε την κατάσταση και περάστε στο δωμάτιο που άνοιξε. Βρείτε ένα κόκκινο οστεοφυλάκιο και πάρτε από μέσα τα κόκαλα του Loric. Θυμηθείτε ότι το μήνυμα αναφερόταν στη σκόνη από τα κόκαλα και όχι στα κόκαλα αυτά καθεαυτά. Αρα χρειάζεται να βρείτε ένα μέρος να τα λιώσετε. Κάνετε μια βουτιά στο νερό που υπάρχει γύρω από το οστεοφυλάκιο και μπείτε στον τηλεμεταφορέα αριστερά σας. Επιστρέψτε τώρα στο εργαστήριο του Wizard και ανοίξτε την πόρτα αριστερά, η οποία οδηγεί στο Barbican.

THE MILL KEY

Διασχίστε τη σπηλιά και θα βρεθείτε σε μια υπαίθρια περιοχή, όπου υπάρχει ένας καταπέλτης και ένα... πρόβατο. Το πρόβατο εκσφενδονίζεται και περνά πάνω από το τείχος στο βάθος. Χμμ, σκέφτεστε, καλή ιδέα. Ανεβείτε στον καταπέλτη και πατήστε το πλήκτρο Crouch ή το Fire. Καθώς περνάτε πάνω από το τείχος, να προχωρείτε προς τα πίσω για να μαζέψετε ένα-δύο δωράκια. Κατευθυνθείτε τώρα προς έναν μισογκρεμισμένο τοίχο που υπάρχει μπροστά σας και πάρτε μερικά ακόμη power-up. Ανοίξτε τη μεγάλη δεξιά πόρτα και κατευθυνθείτε προς την κρεμαστή γέφυρα. Δεν θα προλάβετε όμως να περάσετε αφού θα κλείσει, εμποδίζοντάς σας έτσι να βρεθείτε στο εσωτερικό του κάστρου. Μην πτοηθείτε και βουτήξτε στο νερό της τάφρου.

Κολυμπήστε προς τα αριστερά, μέχρι να φτάσετε σε μια μισοσπασμένη ξύλινη σχάρα. Ολοκληρώστε τη δουλειά πάνω της -δηλαδή καταστρέψτε την τελείως- και ακολουθήστε το πέρασμα που ανοίχτηκε. Συνεχίστε να κολυμπάτε, μέχρι να φτάσετε σε ένα άνοιγμα στα δεξιά σας. Μπείτε και αναδυθείτε, ώσπου να φτάσετε στην επιφάνεια. Μπροστά σας υπάρχει ένας τοίχος, που είναι στην ίδια κατάσταση στην οποία βρισκόταν η ξύλινη σχάρα. Γκρεμίστε τον τελείως και περάστε στο δωμάτιο που κρύβεται πίσω του.

Ψάξτε για ένα πεσμένο χαρτί δίπλα στο τραπέζι του δωματίου. Αφού το διαβάσετε, ακολουθήστε το διάδρομο και στρίψτε αριστερά στις πρώτες σκάλες που θα βρείτε. Ανεβείτε τις επόμενες σκάλες που θα βρείτε δεξιά και καταστρέψτε το μεγάλο τόξο που βρίσκεται στο βάθος, στο τέλος του διαδρόμου. Γυρίστε πίσω. Κατεβείτε τις σκάλες και ανοίξτε την πρώτη πόρτα που θα βρείτε δεξιά σας. Θα φτάσετε σε μια σειρά από δωμάτια. Στο πρώτο υπάρχουν τρία κρεβάτια, τα οποία δεν είναι για εσάς, οπότε αγνοήστε το.

Μπείτε στο δεύτερο δωμάτιο και παρατηρήστε τις τρεις μεγάλες πήλινες κανάτες. Σπάστε την τελευταία κανάτα προς τα δεξιά και θα δείτε ότι κάλυπτε ένα σύμβολο πάνω στον τοίχο. Χτυπήστε το σύμβολο και δείτε το να βυθίζεται μέσα στον τοίχο. Ακολουθήστε το κρυφό πέρασμα που ανοίχτηκε και απέναντι θα δείτε έναν μισοκαταστρεμμένο πύργο. Χρησιμοποιήστε το μεγάλο τόξο που θα βρείτε για



Το παράθυρο πίσω από την γκιλοτίνα κρύβει κάτι ιδιαίτερα σημαντικό...

να τον καταστρέψετε τελείως. Στη συνέχεια πηδήξτε πάνω σε αυτόν, περνώντας πάνω από την τάφρο. Μπείτε στον τηλεμεταφορέα και θα οδηγηθείτε σε μια πλατφόρμα, όπου υπάρχει το κλειδί για το μύλο.

ΛΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΑ ΚΟΚΑΛΑ ΤΟΥ LORIC

Βουτήξτε στην τάφρο και κολυμπήστε μέσα από το άνοιγμά της, μέχρι να φτάσετε στο σημείο όπου βρίσκεται η κρεμαστή γέφυρα του κάστρου. Πάρτε τώρα το δρόμο της επιστροφής, προς το σημείο από όπου ξεκινήσατε το επίπεδο Blackmarsh. Οταν φτάσετε στο εργαστήριο του Wizard, κατευθυνθείτε προς την έξοδο της σπηλιάς, ώστε να φτάσετε στην ανοικτή περιοχή όπου βρισκόσασταν προηγουμένως.

Τώρα πάρτε τον αριστερό δρόμο: Αφού διανύσετε μια αρκετά μεγάλη διαδρομή, βρίσκεστε σε μια περιοχή με δύο τηλεμεταφορείς. Μπαίνοντας στον αριστερό, οδηγείστε στην περιοχή όπου βρίσκεται ο ανεμόμυλος. Εκεί, ανεβείτε τη ράμπα στα δεξιά σας και ανοίξτε την πόρτα του ανεμόμυλου. Κάνετε το γύρο της τεράστιας αλεστικής μηχανής και ανεβείτε σε αυτήν. Εμφανίζεται ένα μήνυμα που σας πληροφορεί ότι λιώσατε τα κόκαλα του Loric. Βγείτε και προχωρήστε προς την μπροστινή πλευρά του μύλου, από όπου παίρνετε την έτοιμη πλέον "κοκαλόσκονη".

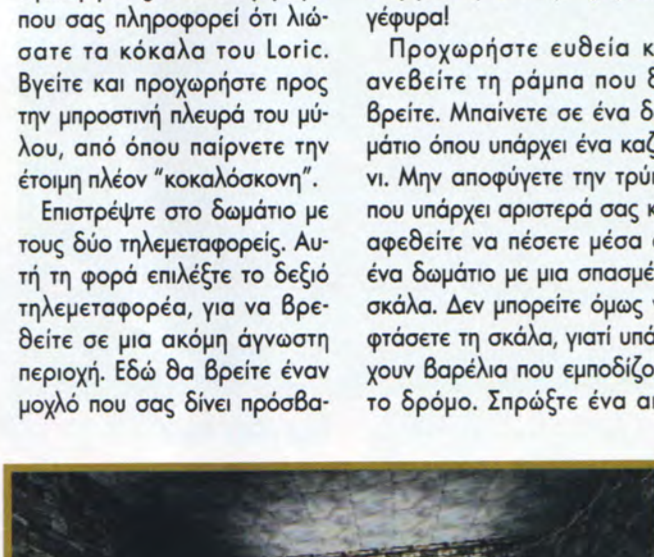
Επιστρέψτε στο δωμάτιο με τους δύο τηλεμεταφορείς. Αυτή τη φορά επιλέξτε το δεξιό τηλεμεταφορέα, για να βρεθείτε σε μια ακόμη άγνωστη περιοχή. Εδώ θα βρείτε έναν μοχλό που σας δίνει πρόσβαση σε άλλο ένα μυστικό πέρασμα. Αφού τον μετακινήσετε, ακολουθήστε το πέρασμα και θα επιστρέψετε στο εργαστήριο του Wizard.

ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΤΟΥ ΚΑΣΤΡΟΥ

Κατευθυνθείτε προς τη χρυσή πισίνα και χρησιμοποιήστε την "κοκαλόσκονη" που έχετε, για να κατασκευάσετε την απαραίτητη δόση για το spell. Μόλις τελειώσετε, γυρίστε πίσω στον καταπέλτη και επιστρέψτε στο κάστρο. Μπείτε στην πόρτα, όπως προηγουμένως, αλλά αυτή τη φορά προχωρήστε λίγο περισσότερο. Ανεβείτε τις σκάλες και μετακινήστε το μοχλό που βρίσκεται εκεί: Συγχαρητήρια, μόλις ενεργοποιήσατε την κρεμαστή γέφυρα!

Προχωρήστε ευθεία και ανεβείτε τη ράμπα που θα βρείτε. Μπαίνετε σε ένα δωμάτιο όπου υπάρχει ένα καζάνι. Μην αποφύγετε την τρύπα που υπάρχει αριστερά σας και αφεθείτε να πέσετε μέσα σε ένα δωμάτιο με μια σπασμένη σκάλα. Δεν μπορείτε όμως να φτάσετε τη σκάλα, γιατί υπάρχουν βαρέλια που εμποδίζουν το δρόμο. Σπρώξτε ένα από αυτά και θα μπορέσετε να ανεβείτε. Στη συνέχεια στρίψτε αριστερά και κοιτάξτε το παράθυρο δεξιά σας. Ανοίξτε το και βουτήξτε στο κενό. Μην ανησυχείτε, η τάφρος από κάτω εξομαλύνει την προσγείωσή σας.

Κατευθυνθείτε τώρα προς τα δεξιά -μέσα στην τάφρο-, μέχρι να φτάσετε στην πόρτα Mithril. Κάνετε τα μαγικά σας και μεταμορφώστε τη σε ξύλινη. Ετσι θα μπορείτε να τη σπάσετε με μεγαλύτερη ευκολία. Πίσω της κρύβεται το κλειδί του κάστρου. Αφού πάρετε το κλειδί κολυμπήστε μπροστά, ώσπου να φτάσετε στην είσοδο του κάστρου και την κρεμαστή γέφυρα που ανοίξατε. Βγείτε από το νερό, ανεβείτε στη γέφυρα και μπείτε στο κάστρο. Προχωρήστε αρκετά, μέχρι να φτάσετε σε μια ράμπα που οδηγεί σε μια πόρτα. Βγάλτε το κλειδί που έχετε και ξεκλειδώστε. Καλώς ήρθατε στο King's Court!



Crystal Golem: Εχετε τη δύναμη που χρειάζεται για να τον νικήσετε;

ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΤΟΥ ΘΗΣΑΥΡΟΥ

Βρίσκεστε μπροστά από ένα πέτρινο κτίσμα, στην είσοδο του οποίου είναι κρεμασμένο ένα σήμα κρεοπωλείου. Προχωρήστε γύρω από αυτό και στρίψτε αριστερά. Μόλις βρείτε την είσοδο των στάβλων (δεξιά), μπείτε και περάστε από τις διπλές πόρτες. Περπατήστε λίγο - δεξιά σας υπάρχει μια μεγάλη ξύλινη πόρτα. Διασκορπίστε τα άχυρα και ψάξτε το χώρο δίπλα στο ματωμένο πτώμα. Βρίσκετε ένα σημείωμα που αναφέρεται σε κάποιο θαμμένο κλειδί.

Στραφείτε τώρα προς τα πίσω και προσέξτε τη σκάλα δίπλα στα άχυρα. Ανεβείτε τη και θα βρείτε μια σειρά από διαδοχικές ράμπες. Φτάστε στην κορυφή και προχωρήστε προς την πόρτα που υπάρχει δεξιά σας. Φτου! - είναι κλει-

HEXEN 2

δωμένη. Κάνετε άλμα πάνω από τα δοκάρια, για να φτάσετε στην ξύλινη πόρτα δεξιά σας. Ανοίξτε τη και μετακινήστε το διακόπτη που υπάρχει στο εσωτερικό. Τώρα πέστε στο έδαφος και κατευθυνθείτε προς την πόρτα που ήταν κλειδωμένη. Δεν είναι πλέον, οπότε μπορείτε να πάρετε το φτυάρι που υπάρχει πίσω της. Στη συνέχεια γυρίστε πίσω και επιστρέψτε στους στάβλους.

Κάνετε αριστερή στροφή, προχωρήστε λίγο και μετά κάνετε δεξιά φτάνοντας σε ένα δέντρο, το οποίο ουσιαστικά είναι ένας υποτυπώδης χάρτης για το θαμμένο κλειδί. Το δέντρο "δείχνει" την τοποθεσία όπου είναι κρυμμένο το κλειδί, αριστερά, στο σιδεράδικο.

ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΤΟΥ ΡΑΦΤΗ

Επιστρέψτε στο King's Court. Μόλις φτάσετε, κάνετε αριστερή στροφή για να φτάσετε ξανά στο σταυροδρόμι. Από εκεί προχωρήστε μέχρι να δείτε αριστερά σας την πόρτα για το Inner Courtyard. Μπείτε και προχωρήστε προς τα αριστερά. Μια εντυπωσιακή γκιλοτίνα δεσπόζει στο χώρο. Στο πίσω μέρος υπάρχουν μερικά γυαλιά. Σπάστε τα και μπείτε στο χώρο που θα αποκαλυφθεί. Κοιτάξτε το σύμβολο στον τοίχο και σπρώξτε το.

Στη συνέχεια προχωρήστε στο διάδρομο, μέχρι να φτάσετε στην πόρτα για το Forgotten Chapel. Ανεβείτε τη σκάλα, προσπεράστε την Αγία Τράπεζα και πηδήξτε πάνω από τα τρία σκαλιά που υπάρχουν δίπλα της. Μετακινήστε το μοτίβο του δεύτερου αγγέλου από αριστερά, κάτι που θα έχει ως αποτέλεσμα να μετακινηθεί η Αγία Τράπεζα, αποκαλύπτοντας ένα κρυφό πέρασμα. Μπείτε και ανακαλύψτε ότι πρόκειται για μια αραχνοφωλιά. Κοιτάξτε γύρω σας και δείτε το πτώμα που είναι πιασμένο στον ιστό της αράχνης. Ελευθερώστε το πτώμα και... η θεά Τύχη έκανε πάλι το θαύμα της: Ακόμη ένα κλειδί, αυτό του ράφτη, βρίσκεται μπροστά σας. Μη χάνετε χρόνο...

THE DISRUPT MAGIC SCROLL & THE AMULET OF HUNGER

Επιστρέψτε στη φωλιά και ριχτείτε μέσα στους υπονόμους. Κλείστε τη μύτη σας και προχωρήστε λίγο, μέχρι να φτάσετε σε μια πόρτα κι έναν τηλεμεταφορέα. Βουτήξτε στην πισίνα, διασχίστε τη και ανεβείτε στην απέναντι ράμπα. Θυμάστε την πρώτη ξύλινη πόρτα που ήταν μπλοκαρισμένη; Ε, τώρα δεν είναι, οπότε μπορείτε να περάσετε μέσα. Από εκεί γυρίστε πίσω, περνώντας από τις πόρτες του Inner Courtyard και του King's Court. Προχωρήστε τώρα προς τα δεξιά, περάστε από το σταυροδρόμι και κατευθυνθείτε προς τα αριστερά, στην πόρτα που οδηγεί στους στάβλους. Από εκεί προχωρήστε προς τα αριστερά, προς την πόρτα που έχει το σήμα του ράφτη. Μπείτε και ανεβείτε στον επάνω όροφο. Ξεκλειδώστε τη μικρή αποθήκη με το κλειδί που έχετε και πάρτε από μέσα το Disrupt Magic Scroll.

Τώρα κατεβείτε και επιστρέψτε στο King's Court. Περάστε από τις μαγικές μπάρες και ανοίξτε τις πόρτες που οδηγούν στο παλάτι. Προχωρήστε προς το Δωμάτιο του Θρόνου και από εκεί κατευθυνθείτε προς την πόρτα που οδηγεί στη κρεβατοκάμαρα. Ρίξτε μια βουτιά στην πισίνα -ή περάστε από πάνω, αν έχετε κάνει περμανάντ- και κατευθυνθείτε προς τον κήπο με το κεντρικό σιντριβάνι. Προχωρήστε ως την πόρτα που υπάρχει δεξιά και ακολουθήστε το διάδρομο μέχρι να φτάσετε σε μια κυκλική σκάλα. Ανεβείτε τη σκάλα και θα φτάσετε έξω από ένα δωμάτιο που κρύβει έναν μικρό θησαυρό. Είναι το Amulet of Hunger. Πάρτε το και κατευθυνθείτε προς τον τηλεμεταφορέα.

ΑΜΜΟΣ, ΓΥΑΛΙ & ΦΑΚΟΙ

Επιστρέψτε και πάλι στο αρχικό σταυροδρόμι και στρίψτε προς τα αριστερά. Ακολουθήστε το πρώτο δεξί μονοπάτι, με κατεύθυνση το κτίριο που έχει την επιγραφή "The Shoppe". Μπείτε και ανεβείτε στον επάνω όροφο. Πυροβολήστε το μικρό κιβώτιο που θα βρείτε, καθώς και τον κρυφό τοίχο στα πόδια του κρεβατιού. Θα αποκτήσετε πρόσβαση στο Secret Shine της Brotherhood of Hunger. Κάνετε το σταυρό σας και εισέλθετε.

Ανεβείτε στο θυσιαστήριο της Αδελφότητας της Πείνας και διαβάστε το μήνυμα που βρίσκετε. Βγείτε τώρα από το Shoppe και κατευθυνθείτε προς τους στάβλους. Μήπως χρειάζεστε κάποιο κλειδί για τους στάβλους; Επιστρέψτε στο σιδεράδικο, ανεβείτε τις σκάλες και ψάξτε καλά γύρω από το τζάκι. Θα βρείτε ένα κουμπί που ανοίγει -τι άλλο;- ένα κρυφό πέρασμα. Μπείτε και προχωρήστε, μέχρι να φτάσετε στο σημείο όπου υπάρχει το κλειδί του στάβλου. Αφού πάρετε το κλειδί, γυρίστε πίσω και κατευθυνθείτε προς το Shovel.

Εκεί, ανηφορίστε στην πρώτη ράμπα, αυτή που είχατε χρησιμοποιήσει προηγουμένως. Αλλά αυτή τη φορά χρησιμοποιήστε την πρώτη έξοδο δεξιά σας, η οποία σας μεταφέρει σε ένα νέο δωμάτιο. Βγάλτε το κλειδί που βρήκατε στο σιδεράδικο και ξεκλειδώστε την πόρτα. Το χαλί στο πάτωμα δεν φαίνεται να ταιριάζει με τη διακόσμηση του δωματίου. Χμ, ύποπτο. Καταστρέψτε το και, ωωω... μια καταπακτή! Κατεβείτε τη, σπάστε τον ξύλινο τοίχο που υπάρχει κάτω και περάστε μέσα από τις διπλές πόρτες. Στα αριστερά σας υπάρχει ένας διακόπτης. Μετακινήστε τον και, επίσης, πάρτε λίγη άμμο από την ποτίστρα που υπάρχει δεξιά.

Στο βάθος του δωματίου υπάρχει μια ράμπα. Ανεβείτε την και επιστρέψτε στο σιδε-



Το Test of Earth. Εδώ θα χρειαστείτε ακριβέστατο timing.

ράδικο. Κατευθυνθείτε προς το καμίνι όπου καίγεται άνθρακας. Οσοι από εσάς ήταν -ή είναι- καλοί στη χημεία θα ξέρουν ότι το γυαλί προέρχεται από την καύση της άμμου. Κάνετε εφαρμογή όσων μάθατε -ή θα μάθετε- στο σχολείο και φτιάξτε γυαλί πρώτης ποιότητας. Αφού υπερηφανευτείτε αρκετά για τις γνώσεις σας, είναι καιρός να επιστρέψετε στο King's Court και από εκεί στο εσωτερικό (Inner Courtyard).

Ακολουθήστε το δεξιό δρόμο, για να φτάσετε σε ακόμη ένα μαγαζί. Μπείτε -μην ανησυχείτε για το ωράριο λειτουργίας- και ανεβείτε στον επάνω όροφο. Εδώ υπάρχει ακόμη ένα τζάκι. Σκύψτε, μπείτε και χρησιμοποιήστε τις πέτρες για να κινηθείτε προς τα πάνω. Καθώς ανεβαίνετε θα βρείτε ένα άνοιγμα. Σκύψτε ξανά και μπείτε σε αυτό. Κατευθυνθείτε προς την αλεστική μηχανή -στο μύλο-, για να φτιάξετε τους φακούς όρασης. Τους παίρνετε από το δεξί μέρος της "μυλόπετρας".

THE CRYSTAL GOLEM

Επιστρέψτε στο χώρο όπου βρίσκεται η γκιλοτίνα. Αυτή τη φορά, όμως, μπείτε στην είσοδο που υπάρχει απέναντι και δεξιά. Από εκεί, ακολουθήστε το διάδρομο, περάστε από τη ράμπα και στρίψτε αριστερά στο στενό πέρασμα. Στο πίσω μέρος του δωματίου υπάρχει ένας τηλεμεταφορέας, αλλά μην μπείτε ακόμη και ανεβείτε τις σκάλες. Κατευθυνθείτε προς την κρυστάλλινη αψίδα. Εκεί θα πάρετε τη δύναμη και το θάρρος να αντιμετωπίσετε με επιτυχία το Crystal Golem.

Γυρίστε τώρα στον τηλεμεταφορέα, μπείτε και επιστρέψτε στο στενό διάδρομο. Από εκεί, ριχτείτε αριστερά και κατευθυνθείτε στο μαγαζί με τις επιτύμβιες λίθους (ταφόπλακες). Ανεβείτε τις σκάλες στο εσωτερικό του μαγαζιού και μετακινήστε το μοχλό που υπάρχει δίπλα στη βιβλιοθήκη. Μπείτε στο κρυφό πέρασμα που αποκαλύπτεται και ανοίξτε την πόρτα που βλέπετε αριστερά σας.



Η δοκιμασία της φωτιάς.

Βρίσκεστε σε ένα δωμάτιο όπου υπάρχει ένας αιματοβαμμένος βωμός. Αριστερά είναι μια ράμπα. Κατεβείτε τη και κατευθυνθείτε προς τον τηλεμεταφορέα. Ηρθε η ώρα να αντιμετωπίσετε το Crystal Golem. Δεν είναι δα και παιχνιδάκι, οπότε να είστε αρκετά προσεκτικοί. Αφού τέλος πάντων το σκοτώσετε, κινηθείτε προς το βάθος του δωματίου, σε μια εσοχή όπου υπάρχει ένας κόκκινος τηλεμεταφορέας. Φροντίστε να οπλιστείτε με ό,τι καλύτερο διαθέτετε και μπείτε. Τώρα βρίσκεστε στην επικράτεια του πρώτου από τους τέσσερις ιππείς, του Λιμού (Famine) - ένα όνομα αρκετά ταιριαστό, αν κρίνουμε από την εμφάνισή του. Αλλη μια μονομαχία σάς περιμένει. Φροντίστε να μην είναι η τελευταία σας...

MAZAERA HUB

Σε αυτό το επίπεδο θα συναντήσετε επικίνδυνους και τρομακτικούς εχθρούς -από σκορπιούς μέχρι ανθρωποειδή τζάγκουαρ και πάνθηρες-, όμως όλοι αυτοί ωχριούν μπροστά στο θανάσιμο άρχοντά τους, το δεύτερο ιππέα του Eidolon. Το όνομά του; Θάνατος...

THE ORNAMENTAL STONE KEY

Βρίσκεστε στην περιοχή που ονομάζεται Plazza of the Sun (Πλατεία του Ηλιου). Προχωρήστε ευθεία και μόλις φτάσετε στο σταυροδρόμι στρίψτε αριστερά. Βρίσκετε ένα κουμπί πάνω στον τοίχο. Πατήστε το και γυρίστε πίσω. Ακολουθήστε το δρόμο που βλέπετε μπροστά σας. Φτάνετε σε αδιέξοδο, αφού ένα ποτάμι λάβας εμποδίζει το δρόμο σας. Ψάξτε για έναν μοχλό και μετακινήστε τον. Ενεργοποιείται μια γέφυρα που περνά πάνω από τη λάβα.

Επιστρέψτε τώρα στη διασταύρωση και στρίψτε δεξιά, για να κατευθυνθείτε προς το χώρο όπου βρίσκεται η γέφυρα. Προχωρήστε προς το απέναντι κτίριο κάνοντας ζιγκ-ζαγκ και ανεβείτε στο βωμό που ορθώνεται μπροστά σας. Ο τοίχος που υπήρχε στην κορυφή της σκάλας δεν υφίσταται πλέον. Επιπλέον, ανανεώνετε το οπλοστάσιό σας με ένα αρκετά ισχυρό όπλο. Τώρα στραφείτε πίσω και κοιτάξτε προς τις σκάλες. Κατευθυνθείτε προς το Tomb of Power, αριστερά, προχωρήστε στην απέναντι πλευρά και ψάξτε για την πόρτα που οδηγεί στο Obelisk of Moon.

Ακολουθήστε το μονοπάτι και κατεβείτε τις σκάλες, για να βρεθείτε μπροστά από ακόμη ένα κτίριο. Μπείτε και κατευθυνθείτε στο δωμάτιο με τον οβελίσκο.

Εδώ χρειάζεται λίγη προσοχή, αφού πρέπει να πατήσετε πάνω στα δύο panels για να ανοίξετε τρεις πόρτες. Καταρχήν επιλέξτε την αριστερή πόρτα και προχωρήστε στο μονοπάτι με τους δαυλούς. Θα φτάσετε σε μια μισογκρεμισμένη γέφυρα. Δεν φαίνεται να μπορεί να αντέξει το βάρος σας, οπότε μην το δοκιμάσετε. Αντίθετα, σταθείτε στην άκρη και πέστε κάτω, μπροστά από την πλατφόρμα. Μπείτε στον τηλεμεταφορέα.

ΤΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΤΗΣ ΦΩΤΙΑΣ

Εδώ θα χρειαστεί να αποθηκεύσετε το παιχνίδι σας, αφού πρόκειται να επιχειρήσετε να περάσετε πάνω από τη γέφυρα. Πάρτε φόρα και αρχίστε να τρέχετε πάνω από τα χαλάσματα. Μόλις φτάσετε στην άκρη της γέφυρας, κάνετε ένα εντυπωσιακό άλμα και...

Αν όλα πάνε καλά, θα βρεθείτε στην άλλη άκρη σώος και αβλαβής. Γυρίστε τώρα πίσω, στην πόρτα που οδηγεί στην Plazza of the Sun. Βλέπετε τις σκάλες δίπλα από το βωμό; Κατεβείτε τες και ακολουθήστε το διάδρομο που βρίσκεται από πίσω. Θα φτάσετε σε έναν χώρο όπου, αν κοιτάξετε καλά, θα δείτε δύο σχεδόν αόρατες πόρτες. Επιλέξτε την αριστερή και κατευθυνθεί-

HEXEN 2

τε προς το Test of Fire, τη Δοκιμασία της Φωτιάς.

Θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε την επιδεξιότητά σας για να φέρετε σε πέρας τη δοκιμασία, η οποία έχει ως εξής: Πρέπει να πατήσετε τα τρία κουμπιά που υπάρχουν σε κάθε τοίχο, πηδώντας από πλατφόρμα σε πλατφόρμα. Βέβαια η όλη υπόθεση έχει αρκετά μεγάλο βαθμό δυσκολίας, αφού οι πλατφόρμες ανεβοκατεβαίνουν. Να θυμάστε ότι το κλειδί είναι ο συγχρονισμός. Αφού τα καταφέρετε (μπράβο, μπράβο), πηδήξτε στο κεντρικό σημείο και προχωρήστε προς τα μπροστά, κοιτάζοντας πάντα προς την είσοδο από όπου μπήκατε. Θα ανταμειφθείτε με το Στοιχείο της Φωτιάς.

THE JADE SKULL

Οταν πάρετε το Στοιχείο της Φωτιάς, κατευθυνθείτε προς το πλήκτρο που υπάρχει στο δεξιό τοίχο. Πατήστε το και θα κατέβει μια πλατφόρμα. Αν τη διασχίσετε, θα μπορέσετε να φτάσετε στην Αίθουσα των Χιλίων Πολεμιστών. Ανεβείτε τις σκάλες και περάστε μέσα από τις διπλές πόρτες που θα βρείτε. Στη συνέχεια χρειάζεται να ανεβείτε ακόμη μερικές σκάλες, για να καταφέρετε να βγείτε από το κτίριο, είτε από αριστερά είτε από δεξιά. Φροντίστε πάντως να μην παραλείψετε κανένα power-up που θα βρεθεί στο δρόμο σας.

Αφού βγείτε, κατευθυνθείτε προς την μπροστινή πλευρά του κτιρίου. Ανεβείτε τα σκαλοπάτια και από εκεί πηδήξτε πάνω στο δίσκο με το κόκκινο στιλέτο.

Προσέξτε την κίνησή του και θα καταλάβετε ότι δείχνει προς μία πλατφόρμα που έχει ανυψωθεί μέσα από τη λάβα. Κάνετε γρήγορα και σπεύστε να πάρετε τη Stone of Summoning. Αυτό ήταν!

Προσέξτε τώρα ότι έχει ανοίξει μία πόρτα αριστερά από τη λάβα, η οποία οδηγεί σε ακόμη μία αίθουσα. Πάρτε το Ring of Turning και κατεβείτε τις σκάλες, οι οποίες οδηγούν σε μια μεγάλη αίθουσα. Μπείτε στην πόρτα που υπάρχει δεξιά της αίθουσας. Αφού περάσετε από αρκετές σκάλες, φτάνετε σε μια μισογκρεμισμένη γέφυρα.

Διασχίστε τη γέφυρα και ριχτείτε στο κενό από την τρύπα που υπάρχει. Ανασκουμπωθείτε και προχωρήστε προς το δεξί μονοπάτι. Κάνετε μια βουτιά στο νερό και ψάξτε για έναν μοχλό. Μετακινήστε τον και θα δημιουργηθεί ένα άνοιγμα στο δάπεδο, που οδηγεί σε ένα τούνελ. Καταδυθείτε στο τούνελ, πάρτε γρήγορα το Jade Skull και μετακινήστε το δεύτερο μοχλό δίπλα σας.

ΤΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ

Μετακινώντας το μοχλό, βλέπετε να ανοίγει μια έξοδος απέναντί σας. Βγείτε από το νερό και κατευθυνθείτε προς την αρχή της γκρεμισμένης γέφυρας. Στο δρόμο βρίσκετε και παίρνετε -εννοείται- το Staff of Ovimencer καθώς και μερικά, πάντα χρήσιμα, power-up. Επιστρέψτε τώρα στην πόρτα που οδηγεί στην Plazza of the Sun. Βρίσκεστε δίπλα σε έναν ανελκυστήρα. Πατήστε το πλήκτρο για να τον θέσετε σε λειτουργία και στη συνέχεια επιστρέψτε την πόρτα που άνοιξε όταν πήρατε το κλειδί Ornate Stone. Κατεβείτε τώρα στην αίθουσα, για να πάρετε το Square of the Stream. Αφού το τακτοποιήσετε, κάνετε άλμα πάνω από το ρέμα και μπείτε στην πόρτα που θα βρείτε απέναντί σας.

Φτάνετε σε μια αυλή, σε κάθε τοίχο της οποίας υπάρχει μία πόρτα. Επιλέξτε εκείνη που βρίσκεται δεξιά και κατευθυνθείτε προς την πηγή. Καλό είναι να αποθηκεύσετε το παιχνίδι προτού κάνετε οτιδήποτε, γιατί θα περάσετε αρκετό χρόνο κάτω από το νερό και ίσως σας προδώσει η αναπνοή σας. Αν πάντως ξέρετε καλά το δρόμο ή φανείτε τυχερός, δεν θα αντιμετωπίσετε σοβαρό πρόβλημα. Αφού περάσετε αρκετά περάσματα, και όταν νιώσετε ότι δεν πάει άλλο (αέρα... αέρα...), θα φτάσετε σε μια πηγή που κρύβει το επόμενο στοιχείο της φύσης, το Στοιχείο του Νερού.

THE SERPENT'S HEART AND THE CRYSTAL SKULL

Αφού πάρετε το Στοιχείο του Νερού, ανοίγει μπροστά σας ένα πέρασμα. Μπείτε και επιστρέψτε στην αυλή με τις τέσσερις πόρτες. Αυτή τη φορά

HEXEN 2 CHEATS

Αν αντιμετωπίσετε δυσκολίες στη συνέχεια του παιχνιδιού ή αν απλά επιθυμείτε να μην ιδρώσετε καν κατά την εξέλιξη της δράσης, τότε μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στην ενότητα που ακολουθεί. Πατήστε το πλήκτρο ~ που βρίσκεται κάτω από το Esc στο πληκτρολόγιό σας, και πληκτρολογήστε τον κωδικό της αρεσκείας σας, για να δώσετε έτσι άλλη διάσταση στο παιχνίδι σας.

GOD	Ενεργοποιεί το God mode (γίνεστε άτρωτος).
NOCLIP	Ενεργοποιεί το No Clipping.
NOTARGET	Οι εχθροί σάς βλέπουν ως σύμμαχό τους.
CHANGELEVEL X	Αλλάζει το επίπεδο όπου βρίσκεστε (όπου X, το όνομα του επιπέδου).
RESTART	Επανεκκίνηση του επιπέδου.
NAME X	Αλλάζει το όνομά σας.
GIVE H X	Δίνει ενέργεια (όπου X, ποσό ενέργειας με μέγιστο το 999).
GIVE 2	Δίνει το όπλο 2.
GIVE 3	Δίνει το όπλο 3.
GIVE 4	Δίνει το όπλο 4.
IMPULSE 9	Εχετε όλα τα όπλα και μέγιστο mana.
IMPULSE 14	Σας δίνει ένα ship.
IMPULSE 23	Δαυλός.
IMPULSE 43	Ολα τα αντικείμενα/όπλα/mana.
IMPULSE 44	Πετά ένα αντικείμενο.
IMPULSE 10	Αλλαγή όπλου.
IMPULSE 13	Ανύψωση αντικειμένου.
IMPULSE 100	Χρήση του δαυλού.
IMPULSE 101	Χρήση του Quarz Flask.
IMPULSE 102	Χρήση του Mystic Urn.
IMPULSE 103	Χρήση του Krater.
IMPULSE 104	Χρήση της Chaos device.
IMPULSE 105	Χρήση του Tome of Power.
IMPULSE 106	Χρήση του Summon.
IMPULSE 107	Γίνεστε αόρατος.
IMPULSE 108	Χρήση του Glyph.
IMPULSE 109	Χρήση των Boots.
IMPULSE 110	Χρήση του Repulsion.
IMPULSE 111	Χρήση του No Peep.
IMPULSE 112	Χρήση του Ring of Flight.
IMPULSE 113	Χρήση του Force Cube.
IMPULSE 114	Χρήση του Icon.
CHASE ACTIVE 1	Κατάσταση καταδίωξης (Chase mode)



Το Serpent's Heart είναι απαραίτητο για να φτάσετε στο Crystal Skull.

επιλέξτε την ανοικτή πόρτα: Βρίσκεστε σε ένα δωμάτιο με έναν οβελίσκο και μερικά power-up διασκορπισμένα. Μην αφήσετε την ευκαιρία να πάει χαμένη. Αφού λοιπόν τα πάρετε, φύγετε από το άνοιγμα που είναι κάτω από τα σκαλιά που κατεβήκατε στην αρχή.

Αφού προχωρήσετε αρκετά, φτάνετε σε ακόμη ένα "ευρύχωρο" δωμάτιο. Προχωρήστε γύρω από την πισίνα και θα βρείτε ένα panel, στο πίσω μέρος του δωματίου. Πατήστε πάνω του και θα ανυψωθεί μια πλατφόρμα στο κέντρο της πισίνας, πάνω στην οποία υπάρχει η Serpent's Heart. Πάρτε την και κατευθυνθείτε προς τα πίσω.

Προτού όμως φτάσετε στο δωμάτιο με τον οβελίσκο, θα βρείτε στα αριστερά σας μια στενή σκάλα. Ανεβείτε την και θα καταλήξετε σε ένα δωμάτιο με ένα Tomb of Power, καθώς και έναν βωμό μπροστά από μια μικρή πισίνα. Πλησιάστε το βωμό και χρησιμοποιήστε την Serpent's Heart για να πάρετε το Crystal Skull.

ΤΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΤΟΥ ΑΕΡΑ

Επιστρέψτε τώρα στον κήπο με τις τέσσερις πόρτες και επιλέξτε τις σκάλες που υπάρχουν απέναντί σας, για να επιστρέψετε πίσω στην Plazza of the Sun. Προχωρήστε λίγο και θα φτάσετε στο δωμάτιο όπου υπάρχει ο πρώτος βωμός. Ανεβείτε τις σκάλες και κατευθυνθείτε προς την πόρτα που οδηγεί στο Obelisk of the Moon. Μπείτε και κινηθείτε προς την απέναντι πόρτα. Βλέπετε ένα κόκκινο ράφι. Πλησιάστε το και τοποθετήστε το Crystal Skull. Κατευθυνθείτε τώρα προς τον οβελίσκο και επιλέξτε την αριστερή έξοδο, αφήνοντας το δεύτερο κρανίο στο ράφι. Κοιτάξτε αριστερά σας και θα δείτε ότι άνοιξε ακόμη μία μυστική πόρτα. Αυτή σας οδηγεί σε ένα δωμάτιο από όπου θα μπορέσετε να φτάσετε στο Palace of Columns.

Προχωρήστε ευθεία και κάνετε αριστερά στην επόμενη είσοδο. Κατηφορίστε το διάδρομο και θα φτάσετε σε ένα ξέφωτο, όπου δεσπόζει μια μεγάλη πυραμίδα Αζτέκων. Προχωρήστε στο στενό πέρασμα και θα βρεθείτε σε μια διασταύρωση σχήματος Τ, με αρκετές κολόνες να γεμίζουν το χώρο. Εδώ μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ δύο διαδρόμων. Ακολουθήστε τον δεξιό και προχωρήστε μέχρι να φτάσετε στη λάβα. Κοιτάξτε αριστερά σας και πατήστε το πλήκτρο που βλέπετε. Ανυψώνεται μια γέφυρα αριστερά σας. Στο απέναντι σημείο της λάβας υπάρχει ένα παρόμοιο πλήκτρο, που ανυψώνει ακόμη μία γέφυρα, αρκετά ψηλότερη από την πρώτη.

Επιστρέψτε γρήγορα στη διασταύρωση με τις κολόνες. Κάνετε δεξιά και πάλι δεξιά, περάστε από το δεύτερο άνοιγμα και διασχίστε τη δεύτερη γέφυρα που ανυψώθηκε. Ακολουθήστε το γωνιακό μονοπάτι και θα φτάσετε σε έναν τηλεμεταφορέα, ο οποίος σας μεταφέρει στο Tomb of the High Priest. Μπροστά σας και αριστερά εκτείνεται μια μεγάλη περιοχή, που κρύβει το κομμάτι ενός πανίσχυρου όπλου. Διασχίστε την αρένα και στρίψτε αριστερά. Βρίσκεστε σε ένα μεγάλο δωμάτιο, όπου υπάρχει τουλάχιστον ένα Skull Wizard.

Προχωρήστε έχοντας τα μάτια σας δεκατέσσερα και ακολουθήστε οποιοδήποτε από τα περάσματα που βλέπετε. Προχωρήστε στην πράσινη περιοχή και παρατηρήστε τον πίσω τοίχο, ο οποίος υποχωρεί και γίνεται εύθραυστος. Καταστρέψτε τον και θα βρεθείτε σε ένα μπαλκόνι που οδηγεί σε μια σαρκοφάγο. Πλησιάστε τη και ανοίξτε την. Κοιτάξτε κάτω από το μπαλκόνι και θα δείτε ότι άνοιξε ένα μυστικό πέρασμα. Ακολουθήστε το και... το Στοιχείο του Αέρα είναι δικό σας!

ΤΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΤΗΣ ΓΗΣ

Επιστρέψτε στο Palace of Columns. Ακολουθήστε οποιαδήποτε ράμπα μετά τον τηλεμεταφορέα και κατευθυνθείτε προς την ανοικτή περιοχή με την πυραμίδα των Αζτέκων. Κινηθείτε προς το πίσω μέρος της πυραμίδας και ακολουθήστε τα στενά σκαλιά που θα βρείτε. Θα σας οδηγήσουν στην Αίθουσα των Χιλίων Πολεμιστών.

Ανεβείτε τις σκάλες που υπάρχουν αριστερά σας και βουτήξτε στο κενό. Μόλις προσγειωθείτε, κατευθυνθείτε προς τα αριστερά και προετοιμαστείτε για τη Δοκιμασία της Γης (Test of Earth). Πρέπει να περάσετε μέσα από τα σπασμένα εμπόδια, προκειμένου να αποκτήσετε το Στοιχείο της Γης.

Η ΓΕΦΥΡΑ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ

Στραφείτε πίσω και κατευθυνθείτε προς το Palace of Columns. Προχωρήστε προς την είσοδο που οδηγεί στο Obelisk of the Moon και επιστρέψτε στο χώρο με τον οβελίσκο και τις τέσσερις εξόδους. Επιλέξτε τώρα την κοντινότερη πόρτα, στις σκάλες που οδηγούν στην έξοδο από τον οβελίσκο, και στρίψτε δεξιά, για να κατευθυνθείτε προς την Γέφυρα των Αστρων. Ανεβείτε τις σκάλες και διασχίστε τη γέφυρα. Να έχετε το νου σας, γιατί στο δρόμο σας υπάρχει ακόμη ένα κομμάτι από το πανίσχυρο όπλο.

Συνεχίστε στο διάδρομο, επιλέγοντας την αριστερή ή τη δεξιά πλευρά, και θα φτάσετε στη Γέφυρα των Αστρων. Στην απέναντι πλευρά της γέφυρας υπάρχει ένα μονοπάτι, που οδηγεί σε ακόμη έναν τηλεμεταφορέα.

Στο σημείο αυτό πρέπει να έχετε μαζέψει τα τέσσερα στοιχεία της φύσης. Τοποθετήστε τα στο μέσο κάθε γέφυρας, από πάνω προς τα κάτω. Στη συνέχεια κατευθυνθείτε προς τον τηλεμεταφορέα και χρησιμοποιήστε τις σκάλες που υπάρχουν αριστερά σας. Βρίσκεστε σε έναν κόκκινο τηλεμεταφορέα. Μπείτε και ετοιμαστείτε να δείξετε στο δεύτερο ιππέα την πραγματική έννοια της λέξης θάνατος. ■

RIPPER

ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΣΤΥΓΕΡΟΥ ΔΟΛΟΦΟΝΟΥ

Ενα συναρπαστικό θρίλερ γεμάτο περιπέτεια, αγωνία, μυστήριο και... δύσκολους γρίφους. Ενα πρωτοποριακό adventure το οποίο έχει πολλά διαφορετικά φινάλε, ανάλογα με το "δρόμο" που έχετε ακολουθήσει. Αν η Αγκαθα Κρίστι είναι "το φόρτε σας", το Ripper δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Πρώτα απ' όλα, προσθέστε οπωσδήποτε patch/update του παιχνιδιού που αναβαθμίζει την έκδοση 1.0 σε 1.05. Το patch αυτό λύνει διάφορα bugs που έχουν εντοπιστεί σε πλήθος κάρτες γραφικών, με κυριότερο αυτό που σε πολλές περιπτώσεις δεν επιτρέπει τη σωστή εμφάνιση των γραφικών.

Η λύση που ακολουθεί είναι βασισμένη στο medium επίπεδο δυσκολίας των γρίφων. Ως γενικές αρχές μπορώ να δώσω αυτές που ακολουθούν.

Μίλα μέχρι να εξαντλήσεις όλους τους δυνατούς διαλόγους με όλους τους χαρακτήρες. Πολύ συχνά νομίζεις ότι το παιχνίδι έχει "κολλήσει". Αυτό μπορεί να οφείλεται είτε στο ότι δεν έχεις συζητήσει "σωστά" με κάποιον χαρακτήρα, είτε στο ότι δεν έχεις εξετάσει κάποιο αντικείμενο, είτε στο ότι έχεις παραλείψει να επισκεφθείς κάποια τοποθεσία. Ακόμη και αν επιλέξεις το εύκολο επίπεδο μαχών, όπως έκανα εγώ, πάλι θα είσαι υποχρεωμένος να δεις ορισμένες. Κάνε συχνά save, και ειδικά όταν περνάς δύσκολα σημεία του παιχνιδιού, καθώς ο θάνατός σου επέρχεται συχνά, ειδικά αν δεν είσαι ιδιαίτερα προσεκτικός.

Δεδομένου του ότι, όπως μαρτυρούν τα γράμματά σας, τα arcade κομμάτια σάς έχουν βασανίσει πολύ, θα σας δώσω εξαρχής ορισμένα cheat codes που έχουν δημιουργήσει οι προγραμματιστές του παιχνιδιού. (Σημειώνουμε ότι τα δίνει η ίδια η Take 2, κατασκευάτρια του τίτλου, αν επικοινωνήσεις μαζί της.) Για να δουλέψουν οι κωδικοί, δεν έχεις παρά να τους πληκτρολογήσεις, ενώ η δράση εξελίσσεται. Πληκτρολόγησέ τους σωστά και αμέσως θα ενεργοποιηθούν. Οι κωδικοί είναι:

Για το σκακιστικό παιχνίδι η λέξη "aspirin".

Για το Spider puzzle η λέξη "zztop".

Για τις διάφορες μάχες η λέξη "arcade".



Σημειωτέον ότι ο τελευταίος κωδικός δεν ισχύει για τη μάχη που δίνεις με τον Falcon και τους "σκελετούς" του. Εδώ δεν φαίνεται να γίνεται κάτι. Βάλε, λοιπόν, τη δυσκολία του παιχνιδιού στο εύκολο (Easy mode) προτού μπεις στο Cyberspace και κάνε save. Τώρα πρέπει να νικήσεις τον Eddie. Πρόσεξε ότι όταν κτυπάς έναν "κακό", ο ήχος που ακούγεται είναι τελείως διαφορετικός από αυτόν που ακούγεται όταν κτυπάς έναν "καλό". Ετσι, σιγά-σιγά κατάγραψε στη σειρά ποιοι είναι οι καλοί και ποιοι οι κακοί, και προσπάθησε να εξοντώσεις σχεδόν όλους τους κακούς σπάζοντας έτσι το ρεκόρ του Eddie.

ACT 1

Ξεκινώντας προχώρησε ίσια μπροστά. Εξέτασε τον υπολογιστή, φύγε και στρίψε αριστερά. Κάνε κλικ το Talk icon στον Magnotta και μίλησε μαζί του. Εξάντλησε όλους τους δυνατούς διαλόγους. Τελειώνοντας κάνε κλικ τον Look κέρσορα και κοίταξε το πάτωμα. Κάνε Scan στο σπασμένο φλιτζάνι. Το καταγράφεις στο WAC σου. Τώρα κάνε κλικ στο WAC icon πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης. Κάνε κλικ στο Database και μετά στο Broken Mug. Πρέπει να το ανασυνθέσεις - δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο, αλλά θέλει λίγη προσοχή. Ξεκίνησε με το κομμάτι που είναι κάτω δεξιά. Κάνε σε αυτό ένα αριστερό κλικ, ώστε να το πιάσεις, και μετά δύο φορές δεξί κλικ, ώστε να το περιστρέψεις δύο φορές. Αφησέ το όσο πιο αριστερά μπορείς. Τώρα πιάσε το μεγάλο κομμάτι (αυτό με τον πάτο) και κάνε πάλι δύο φορές δεξί κλικ, ώστε να το περιστρέψεις και αυτό δύο φορές. Ταίριαξέ το με το προηγούμενο. Πάρε τώρα το επάνω δεξιά κομμάτι και περίστρεψέ το και αυτό δύο φορές (πάντα με το δεξί πλήκτρο του mouse). Ταίριαξέ το με τα προηγούμενα - αυτό πάει στη δεξιά μεριά (και κάτω) του φλιτζανιού που προσπαθείς να φτιάξεις. Τώρα πάρε το πιο δεξί κομμάτι και περίστρεψέ το και αυτό δύο φορές. Ταίριαξέ το με τα προηγούμενα - πάει στην επάνω μεριά του φλιτζανιού, όπως το κοιτάς. Τώρα σιγά-σιγά ταίριαξε και τα υπόλοιπα, αφήνοντας τα δύο κομμάτια με τα χερούλια τελευταία. Οταν τα καταφέρεις, θα δεις τη λέξη "salisbury". Κλείσε το WAC κά-

νοντας κλικ στο Power και σήκω πάνω. Γύρνα δεξιά δύο φορές και μίλα στον Karl. Εξάντλησε όλους τους δυνατούς διαλόγους. Τελειώνοντας τη συζήτησή σου, έχεις ένα μήνυμα στο WAC σου. Κάνε κλικ στο WAC icon στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Παίρνεις ένα μήνυμα από την Katherina, τη συνεργάτισσα και φιλενάδα σου. Τώρα γύρνα δεξιά και κάνε κλικ στο MAP icon στην πόρτα.

Διάλεξε το Newsroom. Θα δεις ένα video με την αγαπημένη σου να πέφτει θύμα επίθεσης του Ripper. Αυτόματα περνάς στο ACT 1. Ξεκινάς ευρισκόμενος μέσα στο κτίριο της αστυνομίας. Πήγαινε ευθεία μπροστά και μίλα στον Brannon. Εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Κατόπιν γύρνα αριστερά, προχώρησε ίσια μπροστά και στο ασανσέρ στρίψε αριστερά. Προχώρησε αριστερά, μπροστά, στρίψε αριστερά και μετά πήγαινε πάλι μπροστά. Μπες στο γραφείο του Magnotta. Προχώρησε στο γραφείο του και κάνε Look σε ένα από τα δύο έγραφα που υπάρχουν πάνω σε αυτό. Κάνε Scan στο κείμενο αυτό. Φύγε και επανάλαβε την ίδια διαδικασία (Look και Scan) και στο άλλο έγγραφο. Τελειώνοντας και τα δύο έγραφα θα μπει στο γραφείο ο Magnotta. Μίλησέ του. Εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Επειτα γύρνα δεξιά και πήγαινε στην πόρτα. Βγες έξω και πήγαινε πάλι στον Brannon. Ξαναμίλησέ του και ρώτα τον για τον Magnotta.

Τώρα φύγε μέσω του World Map icon και πήγαινε στο Tribeca Center. Φθάνοντας στρίψε αριστερά και πήγαινε στη ρεσεψιονίστ. Μίλα της και εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Μετά γύρνα δεξιά και πήγαινε ίσια μπροστά μέσα στο ασανσέρ. Κάνε Look στα "κουμπιά" και πάτα αυτό που λέει "wards". Οταν το ασανσέρ σταματήσει στρίψε δεξιά, βγες από την πόρτα στο διάδρομο



Στο νεκροτομείο του νοσοκομείου.

και εδώ στρίψε πάλι δεξιά. Προχώρησε μέχρι το τέλος και μπες στην πόρτα στα αριστερά. Μίλησε στην Dr Burton και εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Επειτα προχώρησε και μίλησε στον Dr Cable. ('Η τώρα ή λίγο αργότερα πρέπει να ξαναμιλήσεις στον Dr Bud Cable. Ρώτησέ τον οπωσδήποτε τη φράση/επιλογή: "Ask if Catherine's notes would be of any use?". Στη συνέχεια πήγαινε μπροστά και μετά αριστερά. Κάνε Look στο Holographic journal. Κάνε κλικ το Hand icon σε αυτό. Φύγε και πήγαινε στην άλλη άκρη του διαδρόμου. Η πόρτα του γραφείου της γιατρού είναι κλειστή. Γύρνα στο ασανσέρ και κατέβα στο υπόγειο, στο Morgue (νεκροτομείο). Πήγαινε και μίλησε στον Farley. Οταν τελειώσεις τη συζήτηση, πήγαινε και κάνε Look και στα τρία πτώματα.

Αφού τελειώσεις φύγε και ξαναγύρνα στην αστυνομία. Πήγαινε και μίλησε πάλι στον Magnotta. Οταν τελειώσεις, κάνε κλικ στο WAC. Διάβασε τα δύο Documents καλά (όλο το κείμενο με τη βοήθεια των arrows που εμφανίζονται πάνω στο WAC). Μετά φύγε και πήγαινε στο Newsroom. Εδώ μπες στο γραφείο του Ben (το αφεντικό σου), στα δεξιά όπως μπαίνεις, και μίλησέ του. Οταν τελειώσεις, βγες και πήγαινε στο γραφείο με τους υπολογιστές. Διάβασε το σημείωμα της Catherine προς εσένα. Πήγαινε στο γραφείο που είναι δίπλα στην έξοδο και κοίταξε το Rolodex της Catherine πολύ προσεχτικά.

Γύρνα στους υπολογιστές και "μπες" στο Cyberspace. (Κάνε ένα save προηγουμένως, αφού δεν έχεις τη δυνατότητα να το κάνεις όσο βρίσκεσαι μέσα στο Cyberspace.) Βρες πρώτα και μπες στη Virtual Herald. Διάβασε όλα τα φύλλα (κάνε κλικ στο πράσινο Arrow, ώστε να εμφανιστεί μία εφημερίδα, και μετά στο View). Κάνε κλικ στην εφημερίδα για να γυρίσεις πίσω και, όταν τις διαβάσεις όλες, πάτα το πλήκτρο Escape για να βγεις έξω. Τώρα πήγαινε στη Library. Μπες μέσα και μίλησε στη Librarian. Μετά κάνε Look στην οθόνη δίπλα της. Ξαναμιλάς στη Librarian. Τώρα πρέπει να λύσεις έναν από τους πιο δύσκολους γρίφους του παιχνιδιού. Από το βιβλίο που διάβαζε η Stein "AB[@no_iaid+1]18" αφήνεις όλα τα περιττά γράμματα και κρατάς το "no i aid". Βάζεις όπου "i" τη λέξη "eye", μια και είναι ομόηχες, και παίρνεις το "no eye aid". Τι σημαίνει αυτό; Οταν πηγαίνεις στον οφθαλμίατρο και εξετάζει το ένα μάτι σου, αν είναι εντάξει, σου λέει ότι έχεις 10/10 (no eye aid). Εδώ, επειδή έχουμε δύο μάτια, παίρνουμε 20/20, δηλαδή 2020. Προσθέτουμε το +1 και έχουμε 2021. Το 18 έξω από την αγκύλη σημαίνει το δέκατο όγδοο γράμμα της αγγλικής αλφαβήτου που είναι το "R". Ετσι έχουμε "2021R". Ολα τα Call Numbers αρχίζουν από το γράμμα "H". Ψάχνοντας το δεύτερο γράμμα θα βρούμε (με δοκιμές) το "C". Ετσι, σχηματίζουμε το Call Number "HC2021R". (Είναι ο πιο "κουφός" γρίφος που έχω δει σε adventure game. Δεν υπήρχε καμία περίπτωση να τον λύσω μόνος μου. Ευτυχώς που πέτυχα την απάντηση σε ένα newsgroup στο Internet, γιατί ακόμη θα έψαχνα να βρω ποια πληροφορία έχω ξεχάσει και δεν μπορώ να λύσω τον γρίφο.) Συμπληρώνεις αυτό το νούμερο και έτσι παίρνεις το βιβλίο που διάβαζε η Stein όταν δέχτηκε την επίθεση από τον Ripper. Πάτα το πλήκτρο Escape για να βγεις από τη Library, πήγαινε προς τα δεξιά και βγες από το Cyberspace.

Στο γραφείο κάνε κλικ στο WAC icon στο επάνω μέρος της οθόνης και μετά κλικ στην Database. Τώρα κάνε κλικ στο Ripper Book. Κλείσε το WAC και μέσω του World Map icon πήγαινε στο Catherine Powell Apartment.

Μέσα στο διαμέρισμά της πρέπει να εντοπίσεις και να κάνεις Look στο Laser Cane, στο Birthday Card αλλά και να με-



Παντού αίμα και μόνο αίμα. Αυτός είναι ο κόσμος του Ripper.

λετήσεις προσεκτικά τον αστρολογικό χάρτη. Τώρα πήγαινε στους κρυστάλλους της Catherine που είναι επάνω στον πάγκο στο επάνω δεξιά μέρος του δωματίου. Από την ημερομηνία γέννησής της βρίσκεις το ζώδιό της και με τη βοήθεια του χάρτη πρέπει να σχηματίσεις τον αντίστοιχο αστερισμό. Η λύση του γρίφου με τους κρυστάλλους είναι η εξής:

Αριθμώντας το πλαίσιο 9x8, βάλε τους με την ακόλουθη σειρά:

Στήλη 1, σειρά 2. Στήλη 2, σειρά 5. Στήλη 3, σειρά 1. Στήλη 4, σειρές 3 & 6.

Στήλη 5, σειρά 8. Στήλη 6, σειρά 4. Στήλη 7, σειρά 7. Στήλη 8, σειρά 3. Στήλη 9, σειρές 5 & 7.

Αν τα κάνεις όλα σωστά, μία δέσμη φωτός θα πέσει επάνω σε δύο βιβλία κάτω από τον αστρολογικό χάρτη. Πήγαινε εκεί, και πλέον μπορείς να κάνεις Look σ' αυτά. Από το ένα μαθαίνεις για το WiteChapel. Ο τίτλος του άλλου βιβλίου είναι "Horoscope". Αυτή ακριβώς η λέξη είναι και το password για το Catherine's Well.

Τώρα μέσω του World Map icon πήγαινε στο Soap's Smoke House. Προχώρησε και μίλα στον Soap. Οταν τελειώσεις, γύρνα δύο φορές αριστερά και κάνε Look στα περιοδικά. Κάνε Scan στο computer manual. Στη συνέχεια κάνε κλικ στο WAC icon, έπειτα στο Database και, τέλος, στο Circuit Manual. Διάβασέ το όλο, καθώς αργότερα θα το χρειαστείς.

Κλείσε το WAC και μέσω του World Map icon πήγαινε στο Wofford Cottage. Μίλησε στον Covington Wofford. Οταν τελειώσεις στρίψε δύο φορές αριστερά και μετά πήγαινε δύο φορές μπροστά. Πέρνα την πόρτα. Εδώ πρέπει να βρεις και να λύσεις τρία puzzles. Προχώρησε στη σκάλα προς το επάνω πάτωμα. Στη μέση της σκάλας κάνε Look στο βραβείο. Ανέβα στο επάνω δωμάτιο. Εδώ κάνε Look στο ρολόι που είναι ανάμεσα στα δύο κρεβάτια. Επειτα βρες την ταμειακή μηχανή και κάνε Look σ' αυτήν. Εδώ μπορείς να κάνεις κλικ στα τέσσερα νομίσματα επάνω αριστερά. Αυτά αντιστοιχούν (από τα αριστερά, όπως κοιτάς, προς τα δεξιά) στα νομίσματα: 1, 5, 10 και 25. Τώρα το ερώτημα είναι ποιο νούμερο πρέπει να σχηματίσεις. Αν πρόσεξες καλά, το βραβείο στις σκάλες είναι 2 x 255127.5. Αυτό δίνει 510255, δηλαδή έχουμε το νούμερο 5-10-25-5. Ετσι πρέπει να πατήσεις κατά σειρά, από τα αριστερά προς τα δεξιά, τα νομίσματα 2, 3, 4, 2, τα οποία σχηματίζουν το νούμερο που θέλεις. Η ταμειακή μηχανή θα ανοίξει και βρίσκεις ένα Vacuum Tube, το οποίο και παίρνεις. Τώρα κατέβα στο δωμάτιο που βρίσκεται από κάτω. Κάνε Look στο τραπέζι με το Rolling Ball Puzzle. Η λογική του γρίφου είναι να ρίξεις την μπίλια στην κάτω δεξιά γωνία με τρεις κινήσεις. Κάθε κίνηση περιλαμβάνει το πάτημα τριών κουμπιών στη δεξιά άκρη του τραπεζιού. Αριθμώντας τα από κάτω προς τα επάνω με 1, 2, 3, 4, 5 πάτα την πρώτη φορά τα 1, 4, 5 και μετά τα 1, 2, 4. Θα ρίξεις την μπίλια στη σωστή γωνία και θα πάρεις άλλο ένα Vacuum Tube. Τώρα προχώρησε ευθεία μπροστά στα ρολόγια και κάνε Look σε αυτά. Εδώ πρέπει να βάλεις κάθε ρολόι στη σωστή ώρα. Αν πρόσεξες το ρολόι στο επάνω δωμάτιο τα πράγματα θα είναι σχετικά απλά. Το ρολόι-πυραμίδα αντιστοιχεί στην Αίγυπτο. Το ρολόι-κούκος στη Γερμανία και το στρατιωτικό ρολόι στην Αμερική. Η ώρα στην Αμερική είναι 2:35. Στη Γερμανία υπάρχει διαφορά έξι ωρών και στην Αίγυ-



Ετσι πρέπει να βάλεις τις 5 αφισέτες για να μάθεις τη διεύθυνση των Web Runners.

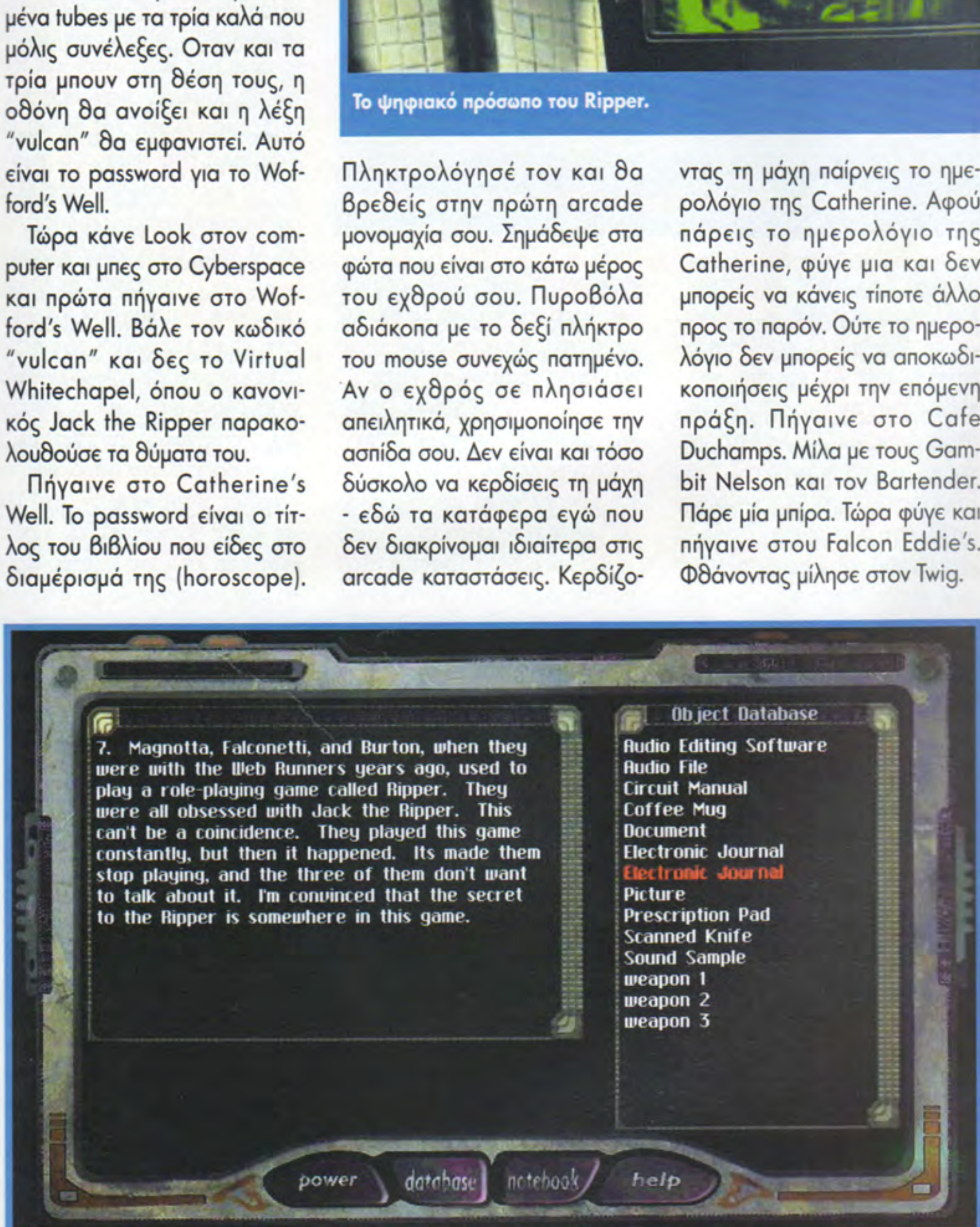
πτο επτά ωρών (από το χάρτη με τις ώρες των κρατών που είναι ακριβώς δίπλα). Η ώρα μπορεί να είναι προ μεσημβρίας (AM) ή μετά μεσημβρίας (PM). Οι σωστές ώρες είναι, λοιπόν: Αίγυπτος 9:35PM, Γερμανία 8:35 και Αμερική 14:35. Βάζοντας τις σωστές ώρες στα ρολόγια, από το ρολόι-κούκος θα βγει άλλο ένα Vacuum Tube. Τώρα πήγαινε πίσω στο workshop, στο socket board, και αντικατέστησε τα τρία καμένα tubes με τα τρία καλά που μόλις συνέλεξες. Οταν και τα τρία μπουν στη θέση τους, η οθόνη θα ανοίξει και η λέξη "vulcan" θα εμφανιστεί. Αυτό είναι το password για το Wofford's Well.



Το ψηφιακό πρόσωπο του Ripper.

Τώρα κάνε Look στον computer και μπες στο Cyberspace και πρώτα πήγαινε στο Wofford's Well. Βάλε τον κωδικό "vulcan" και δες το Virtual Whitechapel, όπου ο κανονικός Jack the Ripper παρακολουθούσε τα θύματα του.

Πήγαινε στο Catherine's Well. Το password είναι ο τίτλος του βιβλίου που είδες στο διαμέρισμά της (horoscope). Πληκτρολόγησέ τον και θα βρεθείς στην πρώτη arcade μονομαχία σου. Σημάδεψε στα φώτα που είναι στο κάτω μέρος του εχθρού σου. Πυροβόλα αδιάκοπα με το δεξί πλήκτρο του mouse συνεχώς πατημένο. Αν ο εχθρός σε πλησιάσει απειλητικά, χρησιμοποίησε την ασπίδα σου. Δεν είναι και τόσο δύσκολο να κερδίσεις τη μάχη - εδώ τα κατάφερα εγώ που δεν διακρίνομαι ιδιαίτερα στις arcade καταστάσεις. Κερδίζοντας τη μάχη παίρνεις το ημερολόγιο της Catherine. Αφού πάρεις το ημερολόγιο της Catherine, φύγε μια και δεν μπορείς να κάνεις τίποτε άλλο προς το παρόν. Ούτε το ημερολόγιο δεν μπορείς να αποκωδικοποιήσεις μέχρι την επόμενη πράξη. Πήγαινε στο Cafe Duchamps. Μίλα με τους Gambit Nelson και τον Bartender. Πάρε μία μπίρα. Τώρα φύγε και πήγαινε στου Falcon Eddie's. Φθάνοντας μίλησε στον Twig.



Αναλύοντας επιτέλους το κωδικοποιημένο ημερολόγιο της Catherine.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Πάρα πολλοί αναγνώστες του περιοδικού "PC Master" -και όχι μόνο- λένε ότι δεν τους εμφανίζεται η διεύθυνση του Falcon Eddie. Για να εμφανιστεί ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ η διεύθυνσή του πρέπει να εκτελέσεις με ακρίβεια τα εξής τρία:

1. Πάρε το ημερολόγιο της Catherine από το Catherine's Wall στο Cyberspace.

2. Επισκέψου το Wofford's Cottage επίσης στο Cyberspace και δες το WhiteChapel.

3. Επισκέψου το Tribecca Center (το "νοσοκομείο") και μίλησε στον Dr Bud Cable. Ρώτησέ τον οπωσδήποτε τη φράση/επιλογή: "Ask if Catherine's notes would be of any use?".

Πήγαινε στο Newsroom και μίλησε στον Ben. Μπες στο Cyberspace και πήγαινε στο Falcon Eddie's well. Το password είναι "circus maxumus". Γενικά, οι κακοί είναι οι πρασινωποί, οι σκελετοί και έχουν όπλα. Πρέπει να νικήσεις το σκορ του Eddie. Συνέχισε μέχρι να τα καταφέρεις. Δεν έχεις άλλη επιλογή, καθώς δεν φαίνεται να λειτουργεί εδώ κανένας cheat code. Οταν κερδίσεις, συμφωνεί να σε συναντήσει και σου λέει να πας στο μέρος του.


Με τον Dr Bud Cable.

Πήγαινε στο Falcon Eddie's. Μίλα στον Twig ξανά. Πήγαινε στο πίσω δωμάτιο και μίλησε στον Falconetti. Εξάντλησε όλους τους διαλόγους και θα συμφωνήσει να σε βοηθήσει, δίνοντάς σου ραντεβού αργότερα στο νοσοκομείο.

Εδώ τελειώνει η ACT 1.

(Σημειωτέον ότι στην αστυνομία πρέπει να έχετε μιλήσει στον τύπο που είναι στο "evidence room".)

ACT 2

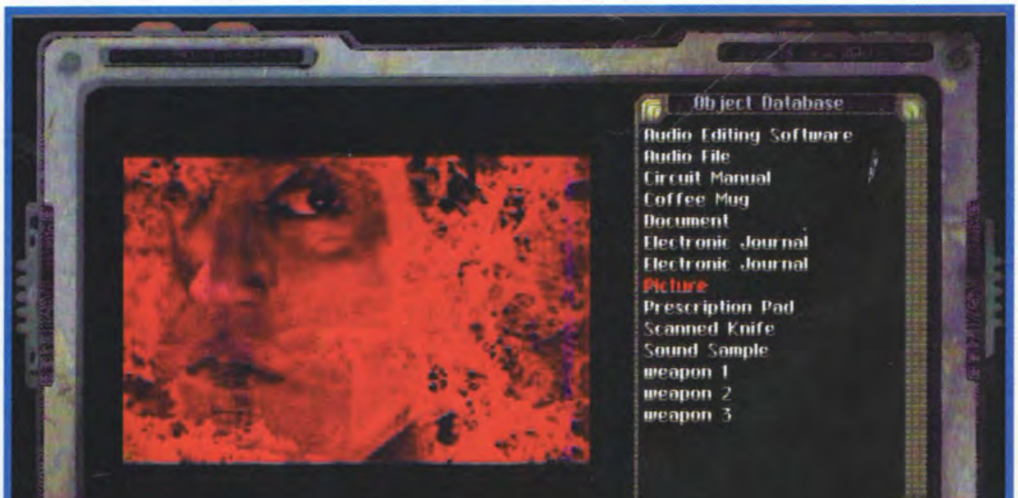
Στο Tribecca center μίλησε στη receptionist. Πήγαινε και μίλησε στους Dr Burton και Eddie. Χρησιμοποίησε τον computer για να πας στο Catherine's mind. Αν προηγουμένως δώσεις μάχη, ή επίμεινε μέχρι να βαρεθεί ο Falconetti ή χρησιμοποίησε το cheat code "caffeine". Ο Falconetti θα σου εξηγήσει πώς να αναπαραστήσεις την εικόνα του Ripper. Φύγε και κατέβα στο νεκροτομείο. Μίλησε στον Bob.

Πήγαινε στην αστυνομία και μίλησε στον desk sergeant. Ο Magnotta θα σας διακόψει. Οταν φύγει και ενώ ο Barton θα μιλά στο τηλέφωνο, πάρε τη security card του Magnotta. Μίλησε στον Barton και εξάντλησε όλους του διαλόγους. Βγες έξω από το γραφείο του και πήγαινε στο δωμάτιο των ανακρίσεων με: αριστερά, δύο μπροστά, αριστερά, μπροστά και δεξιά. Μπες στο δωμάτιο και ενεργοποίησε τον καθρέφτη κάνοντας κλικ στο control panel στην κάτω αριστερή γωνία του viewing window. Πρέπει να δεις δύο "ανακρίσεις" με διαφορετικούς υπόπτους. (Αν βλέπεις μόνο τη μία δεν πειράζει, αργότερα θα δεις και την άλλη.) Οταν τελειώσεις, πήγαινε στο files room (ακριβώς απέναντι) και χρησιμοποίησε τη security card στο file cabinet στο κέντρο του δωματίου. Διάβασε προσεκτικά το φάκελο του Magnotta.

Πήγαινε στο διαμέρισμα της Catherine. Χρησιμοποίησε το WAC σου και προσπάθησε να αποκωδικοποιήσεις το Catherine's notebook. Οι κωδικοί είναι: για το εύκολο επίπεδο "slayer", για το μεσαίο "scorpio" και για το δύσκολο "cigar". Διάβασε όσο μπορείς και σημείωσε ότι η αποκρυπτογράφηση θα συνεχίζεται όσο περνά η ώρα. Κοίταξε στο ράφι της Catherine και βρες το βιβλίο "The Women of Whitechapel and Jack the Ripper". Κοίταξε καλά. Είναι ένα safe με έξι buttons. Ο κωδικός για να το ανοίξεις είναι 155362 (first=1, two nickels to rub together= 55, triplex=3, half a dozen=6 και second=2, όλα από το μεταφρασμένο κομμάτι του ημερολογίου της). Μέσα θα βρεις ένα CD. Πάρε το και χρησιμοποίησέ το στον υπολογιστή της Catherine. Μια formula θα εμφανιστεί. Σημείωσέ την προσεκτικά.

Πήγαινε τώρα στο Newsroom, στο calculator της Catherine, και βάλε τη φόρμουλα όπως ακριβώς την είδες (46x2/7INV=5) (το σύμβολο / στη φόρμουλα είναι το κανονικό "διά", αλλά στο πληκτρολόγιό μου δεν υπάρχει). Δίνοντας τη σωστή φόρμουλα, ένα ειδικό συρταράκι θα ανοίξει και θα πάρεις δύο bugs -το ένα είναι σαν τσιγάρο και το άλλο σαν μάτι.

Πήγαινε στην αστυνομία. Αν την προηγούμενη φορά είχες δει μόνο τη μία ανάκριση, πή-



Πραγματική ή ψεύτικη φωτογραφία;

γαινε τώρα να δεις και την άλλη. Πήγαινε στο γραφείο του Magnotta και βάλε το cigar bug (ακουστικός σκορπιός) στο κουτί με τα πούρα.

Τώρα φύγε και πήγαινε στο νοσοκομείο. Μίλησε στη receptionist και πάρε τη scan card. Πήγαινε τώρα στο κλειδωμένο γραφείο της Dr Burton. Χρησιμοποίησε τη scan card στην πόρτα και μπες μέσα. Μόλις μπεις γύρνα αριστερά. Πάρε ένα από τα μάτια του model και βάλε το eyeball bug στη θέση του. Πήγαινε στο γραφείο της και κάνε scan το prescription pad. Βρες μία to-do list και διάβασέ την προσεκτικά. Πήγαινε στο ράφι στα αριστερά του anatomy model και εξέτασε το βιβλίο "Advanced Notational Mapping". Πάρε το inscription από μέσα.

Φύγε και πήγαινε στο γραφείο της Professor Bech στο University. Μίλησέ της και εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Βγες από το γραφείο της και στρίψε δεξιά στο διάδρομο για να δεις το electronic bulletin board. Ενεργοποίησε τον πίνακα (board). Κάνε κλικ σε καθεμία από τις οκτώ αφίσες που είναι στα αριστερά του πίνακα. Αυτό που έχεις να κάνεις είναι να βάλεις στη σωστή σειρά πέντε από αυτές, έτσι ώστε να αποκαλύψεις την τοποθεσία του κρησφύγετου των Web Runners. Βρες τις πέντε αφίσες που έχουν ένα νούμερο στην τελευταία γραμμή του κειμένου (εκτός από αυτήν με το τηλέφωνο). Η σωστή σειρά με την οποία πρέπει να τις βάλεις είναι αυτή που θα εμφανίσει σειρά τους αριθμούς: 4, 50, 14, 42, 86. Με αυτό το νούμερο (450144286) ανοίγει ο συνδυασμός στην πόρτα των Web Runners. Αφού τις βάλεις στη σωστή σειρά προσέχοντας να μην επικαλύπτουν η μία την άλλη, το πρόγραμμα θα ενεργοποιήσει αυτόματα ένα sequence. Τώρα πήγαινε στο Web Runner's loft και κάνε Look στο door lock device. Πάτα το "Code" key και τύπωσε το "450144286".



Εχοντας συναρμολογήσει το σπασμένο φλιτζάνι μαθαίνεις μία διεύθυνση.

Μπες μέσα και διάκοψε την κοπέλα με τα ανατολίτικα χαρακτηριστικά. Μίλα της και θα σου δώσει το password για το Web Runner Well. Προσοχή, γιατί είναι το "anachrony station". Κοίταξε προσεκτικά τις εικόνες στους τοίχους και θα δεις αυτούς που ίδρυσαν τους Web Runners, δηλαδή τους: Magnotta, Falconetti και Burton! Φύγε και πήγαινε στο Newsroom. Μπες στο Cyberspace και πήγαινε στο Web Runner Well. Ο κωδικός είναι, όπως είπαμε, ο "anachrony station". Πρέπει να ανασυνθέσεις το LOGO των Web Runners. Συνήθως η επάνω δεξιά γωνία είναι το κενό τετράγωνο, γι' αυτό ξεκίνα από την κάτω αριστερή γωνία. Αν δεν τα καταφέρεις, το cheat mode για το puzzle αυτό είναι το "zztop". Εξέτασε όλα τα monitors και άκουσε πολύ προσεκτικά τις πολύτιμες πληροφορίες που περιέχουν το background των υπόπτων σου.


Με την όμορφη γιατρό Dr Burton.

Φύγε και γύρνα στο Newsroom. Στο σημείο αυτό θα πάρεις ένα μήνυμα από τη Stephanie Jordan. Πήγαινε χωρίς καθυστέρηση στο κρησφύγετο των Web Runners. O Ripper σε έχει προλάβει για ακόμα μία φορά. Οταν ο Magnotta, που σε υποπτεύεται κιόλας, φύγει, κοίτα προσεκτικά τριγύρω. Οταν τελειώσεις, πήγαινε στο νεκροτομείο και μίλησε στον Bob. Σου λέει για το πρόβλημά του. Κάνε κλικ στα αριστερά του και εξέτασε το πρόβλημα του υπολογιστή. Πρέπει να το επιδιορθώσεις.

Φύγε και πήγαινε στο Soap Beatty's Smokeshop. Μίλησε στον Soap και μάθε όσο περισσότερα μπορείς για τον Gambit Nelson. Κάνε δύο φορές κλικ στα αριστερά και εξέτασε το περιοδικό "Popular Cybertronics". Κάνε scan το περιοδικό με το WAC σου και διάβασε προσεκτικά το άρθρο.

Τώρα γύρισε στο νεκροτομείο. Κάνε κλικ στον υπολογιστή και κοίταξε στο memory board puzzle. Πρέπει να βάλεις τα chips στις σωστές θέσεις πάνω στο board. Είναι χω-



Ο περίφημος αστυνομικός Magnotta.

ρισμένο σε πέντε σειρές (από την κορυφή προς τα κάτω) με τις θέσεις κάθε σειράς από τα αριστερά προς τα δεξιά. Η σωστή σειρά είναι:

ROW 1: #1-XDD3 7916 EPER 9RJ#2-XD77 3966 PETE 9RJ

ROW 2: #1-XDD7 3912 PETE 9RJ#2-XD77 3956 PEET 9RJ #3-XDD3 7916 PETE 99J#4-XD77 3959 PEET 9RJ #5-XDD7 3912 EPER 9RJ

ROW 3: #1-XDD7 3912 EPER 18J#2-XD77 3959 PETE 9RJ #3-XDD7 3912 PEET 9RJ#4-XD77 3956 PELT 9RJ #5-XDD3 7916 PETE 18J

ROW 4: #1-XDD3 7916 EPER 18J#2-XD77 3959 KOH 18J

ROW 5: #1-XD77 8959 KOH 18J#2-XD77 3956 PETE 9RJ

Αν τα κάνεις όλα σωστά και αφού τελειώσεις, ο Bob θα σου πει ότι το σώμα της Jordan βρίσκεται στο Animal Storage. Συνέχισε να του μιλάς και θα σου πει ότι το μέρος αυτό είναι πίσω από μία πόρτα, στο πίσω μέρος του νεκροτομείου. Πήγαινε εκεί και εξέτασε την πόρτα με το voice lock. Από το WAC σου βλέπεις ότι άλλο ένα κομμάτι από το ημερολόγιο της Catherine έχει μεταφραστεί. Διάβασέ το προσεκτικά.

Πήγαινε πίσω στο Soap Beatty's Smokeshop και μίλησε στον Soap για τους voice locks.

Φύγε και πήγαινε στο Newsroom. Πήγαινε στο γραφείο του Ben και ρώτησέ τον για τους Falconetti, Burton και τον Gambit Nelson. Τέλος, ρώτησέ τον για τη δολοφονία του Wofford.

Πήγαινε στο γραφείο σου και μπες στο Cyberspace. Πήγαινε στη Library και ρώτησε τον Librarian για έναν audio editor. Θα στο κάνει download στο WAC σου.

Φύγε από το Cyberspace και πήγαινε στο Gym. Μίλησε στην υπάλληλο για την Burton. Πήγαινε στο Terminal και κοίταξε στο αρχείο της Burton. Χμ... Και εδώ είναι ανακατεμένος ο περιβόητος Falconetti; Πέρνα μέσα και μίλησε στην Dr Burton. Σε έναν διάλογο θα μαγνητοφωνήσεις τη φωνή της, ενώ παράλληλα θα μάθεις και όλα τα αθλητικά ενδιαφέροντα των άλλων υπόπτων.

Αφού καταγράψεις τη φωνή της, γύρνα στο νεκροτομείο και πήγαινε στο Animal Storage. Ενεργοποίησε το WAC σου και διάλεξε το "Sound sample". Κάνε κλικ στο "Quantize", το οποίο θα κάνει κάθε συλλαβή της φωνής της Dr Burton πιο διακριτή. Κάνε ένα SAVE οπωσδήποτε στο σημείο αυτό. Κάνε κλικ στο audio file και πάτα το Play button. Πρόσεξε πολύ καλά τις λέξεις όπως αυτές καταγράφονται στην ηχητική-οπτική παράσταση. Κάνε κλικ σε όποιες περιοχές θέλεις και νομίζεις ότι σε ενδιαφέρουν. Κάνοντας τώρα κλικ στο Play button θα ακούς μόνο αυτά τα κομμάτια. Επειτα με τη μέθοδο του drag & move μετάφερε τα κομμάτια που θέλεις στο audio-editor screen και πάτα το Play. Πρέπει, όμως, να ακούγεται εντελώς φυσικά, γι' αυτό θέλει μεγάλη προσοχή το πού ακριβώς κόβεις ένα κομμάτι. Σε αντίθεση με τον ανάλογο γρίφο του



Με τον Vigo Haman στο Café Duchamp.

Gabriel Knight 2, εδώ τα πράγματα είναι εξαιρετικά δύσκολα. Πρέπει να σχηματίσεις τη φράση "This is Dr. Burton. Open up.". Πρόσεξε, γιατί το "This is" δεν κόβεται και πρέπει να είναι ενιαίο κομμάτι. Αν τα καταφέρεις, η κλειδαριά θα ανοίξει και μέσω ενός διαδρόμου θα πας στο μυστικό εργαστήριο.

Στο storage room, εκεί όπου βρίσκεις το πτώμα, θα πάρεις ακόμη ένα μήνυμα από τον Ripper μέσω του WAC σου. Εξέτασε το chart πάνω στο οποίο είναι το πτώμα και μπες στο εργαστήριο. Πήγαινε στο counter στα αριστερά. Εξέτασε πολύ καλά την control device. Ενεργοποίησέ τη για να δεις ένα recorded medical journal record. Κοίταξε στο κάτω μέρος του counter, εκεί που είδες την Dr Burton στο playback. Στο ειδικό μηχάνημα μετακίνησε τον αριστερό μοχλό (slider) εννέα σειρές/θέσεις πάνω, τον μεσαίο μοχλό μία σειρά/θέση πάνω και τον δεξιά μοχλό πέντε σειρές/θέσεις πάνω. Αν τα κάνεις όλα σωστά, ο πίθηκος θα σου μιλήσει!


Στο Soap Beatty's Smoke Shop.

Τεστ πιθήκων στο Cyberspace; Τέλος πάντων... Φύγε και πήγαινε πίσω στο γυμναστήριο. Μίλησε ξανά στην Dr Burton για το μυστικό εργαστήριό της. Καιρός τώρα να κοιτάξεις ξανά στο WAC σου την αποκρυπτογράφηση του ημερολογίου της Catherine. Εχει προχωρήσει και άλλο. Απ' ό,τι λέει ο περιβόητος Falconetti έχει άλλο ένα Well μυστικό το οποίο ανοίγει με τον κωδικό "leather apron" - αυτό είναι και ένα από τα "πρωτότυπα" παρατσούκλια του Ripper.

Φύγε και πήγαινε πίσω στο Newsroom, και από το γραφείο σου μπες στο Cyberspace. Πήγαινε στο Falconetti secret's Well. Βάλε τον κωδικό. Στο puzzle πρέπει να ανασυνθέσεις το πρόσωπο του Falconetti. Αν όμως το βρίσκεις πολύ δύσκολο, χρησιμοποίησε το cheat code "headache" και θα περάσεις το γρίφο αυτό. Εξέτασε πολύ προσεκτικά τα μαχαίρια, τις κάπες, όλα τα άλλα αντικείμενα και οπωσδήποτε τα γράμματα και το ημερολόγιο του Falconetti.

Τώρα φύγε από το Cyberspace και πήγαινε στο Falconetti's safehouse, κατευθείαν στο πίσω δωμάτιο. Μίλησε στον Falconetti και θα μάθεις αρκετά. Ετσι κι αλλιώς πολύ γρήγορα όλα θα ξεκαθαρίσουν.

Φύγε και πήγαινε στην αστυνομία. Μίλησε στον Barton και στη συνέχεια πήγαινε στο γραφείο του Magnotta. Μίλησέ του και εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Θα μάθεις αρκετά νέα στοιχεία.

Φύγε και πήγαινε στο νοσοκομείο (Tribecca Center). Μίλησε στον Bud και μπες μέσω του υπολογιστή στο μυαλό της Catherine. Πες της πολύ προσεκτικά ότι:

1. Η Dr Burton και ο Falconetti ήταν παντρεμένοι δεκαπέντε χρόνια πριν.

2. Οι Dr Burton, Magnotta και Falconetti ήταν όλοι μέλη των Web Runners.

3. Ο Magnotta ήταν πολύ ερωτευμένος με την Dr Burton και κατέστρεψε το γάμο τους.

4. Η Dr Burton έχει ένα μυστικό εργαστήριο στα υπόγεια του νοσοκομείου. Θα ανασηκωθεί και θα μιλήσει για λίγο.



Βλέποντας από έναν "κοριό" που έχεις τοποθετήσει.



Η ρεσεψιονίστ του νοσοκομείου. Ποια είπαμε ότι είναι η διεύθυνσή της;

Φύγε. Βγαίνοντας από το μυαλό της Catherine θα πάρεις ακόμη ένα μήνυμα από τον Ripper. Ξαναμίλα στον Bud και πρόσεξε την εικόνα του Ripper που σχηματίζεται όλο και πιο καθαρά στην οθόνη του υπολογιστή.

Τώρα φύγε και πήγαινε σε οποιαδήποτε τοποθεσία εκτός από το Cafe Duschamp. Θα πάρεις ένα μήνυμα από τον Vic Farley για να συναντηθείτε στο Cafe Duschamp. Πήγαινε εκεί. Φθάνοντας θα τον συναντήσεις αυτόματα και θα αρχίσετε να μιλάτε. Θα μάθεις πως ο Ripper μπορεί πια και σκοτώνει μέσα από το Cyberspace. Ξαφνικά ο Vic Farley θα αρχίσει να μην αισθάνεται καλά και θα γίνει μία τρομερή έκρηξη μέσα του, που θα τον κομματιάσει.

Εδώ ακριβώς τελειώνει η δεύτερη πράξη.

ACT 3

Η τρίτη πράξη του παιχνιδιού είναι αρκετά περίπλοκη, καθώς σε αυτή ξεκαθαρίζεται ποιο από τα τέσσερα paths ακολουθείς. Καθένα από αυτά καθορίζεται από το ποιος είναι ο Ripper. Υπάρχουν τέσσερις ύποπτοι στο παιχνίδι: οι Dr Burton, Falconetti, Magnotta και Catherine (ναι, και όμως είναι αλήθεια...). Καθένα από τα τέσσερα paths αντιστοιχεί σε έναν από τους ανωτέρω υπόπτους. Το ποιο path ακολουθείς παίζοντας για πρώτη φορά το παιχνίδι είναι εντελώς random. Στη συνέχεια της λύσης έχω προσπαθήσει να καταγράψω όλες τις δυνατές περιπτώσεις. Πιστέψτε με, η προσπάθεια αυτή αποδείχθηκε εξαιρετικά επίπονη.

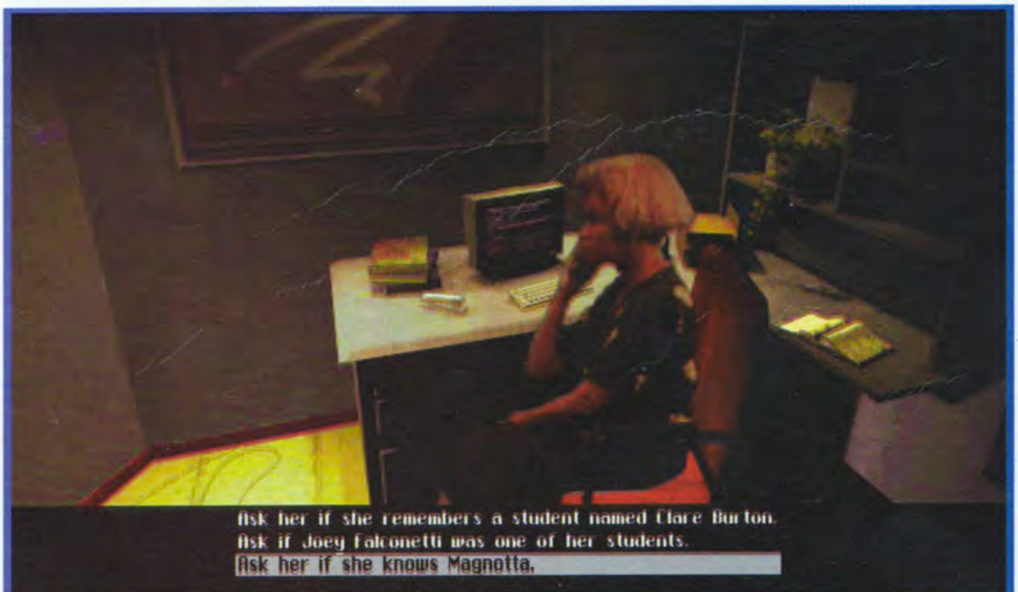
Μετά τη μακροσκελή εισαγωγή της ACT 3, ξεκινάς στο Police Station. Μίλησε στον Brannon. Αν σου πει ότι βρέθηκαν αποτυπώματα (του Vigo Haman) στο μαχαίρι, είσαι στο path 4. Πήγαινε και μίλησε στον Magnotta. Πες του ότι είναι ο Ripper. Αν σου δώσει μία φωτογραφία του Falconetti ως Ripper, τότε είσαι στο path 3. (Αν πάρεις τη φωτογραφία αυτή πήγαινε κατευθείαν στο διαμέρισμα του Magnotta.)

Πήγαινε στο Falconetti safehouse και μίλησέ του στο πίσω δωμάτιο. Πες του ότι είναι ο πιο πιθανός ύποπτος. Αν σου δώσει μία φωτογραφία του Magnotta ως Ripper (προφανώς από το μυαλό της Catherine), τότε είσαι στο path 2. Αν μέχρι εδώ δεν σου είπαν ότι βρέθηκαν αποτυπώματα στο μαχαίρι ή δεν σου έδωσαν καμία φωτογραφία, τότε είσαι στο path 1.

Πήγαινε τώρα στο διαμέρισμα του Magnotta. Αν ΔΕΝ είσαι στο path 3, θα πάρεις ένα μήνυμα από τον Ripper. Αποσύνδεσε το lock που έχει οκτώ buttons. (Υπάρχουν έξι circuits. Διαίρεσε το νούμερο κάθε circuit διά του τέσσερα και η απάντηση είναι το νούμερο που θέλεις.) Μπες μέσα και παρατήρησε τα neon sign και computer equipment. Βρες το Catherine's WAC και σκανάρισε την τελευταία καταχώρισή της με το δικό σου WAC. Τώρα στο WAC σου διάβασε την καταχώριση αυτή (λέει ότι το ποιος είναι ο Ripper μπορεί να βρεθεί στο Web Runner Ripper game).

Πήγαινε στο newsroom. Αν είσαι στο path 3, θα πάρεις ένα μήνυμα από τον Ripper. Πήγαινε στο γραφείο του Dodd και μίλησέ του. Εξάντλησε όλους τους διαλόγους.

Αν είσαι στο path 4, ρώτησέ τον για τον Vigo Haman. Πήγαινε στο γραφείο σου και μπες στο Cyberspace. Πήγαινε στο Wofford Well (password: vulcan). Μίλησε στο ολόγραμμα του Hamilton Wofford. Πληροφορήσου για τα τρία weapons και το Vitrual Whitechapel, μάθε τα passwords για τα weapons wells, το software integrator και για τη χρήση κάθε όπλου. Από εδώ πήγαινε κατευθείαν στο Weapon One Well (password: pegasus). Πρόκειται για ένα αρκετά δύσκολο σκακιστικό παιχνίδι με δικούς του νόμους. Αρχικά πρέπει να βγάλεις από τη μέση τα πιόνια σου. Οι δύο χρυσοί knights σού είναι άχρηστοι, έως ότου ξεμπερδέψεις με τα πιόνια. Τα πιόνια προχωρούν ένα τετράγωνο σε κάθε



Στο πανεπιστήμιο με την professor Bech.

κατεύθυνση και δεν μπορούν να επιτεθούν στους αντίπαλους knights. Οταν τα πιόνια επιτεθούν ή φτάσουν στην άλλη άκρη, γίνονται "fat men" και προχωρούν σαν πιόνια, αλλά πλέον μπορούν να επιτεθούν στους αντίπαλους knights. Οι knights κινούνται ένα ή δύο τετράγωνα σε κάθε κατεύθυνση. Οι βασιλιάδες κινούνται ένα τετράγωνο αλλά όχι διαγώνια. Οι knights του computer είναι ενεργοί από την αρχή. Αν θέλεις να ξεμπερδέψεις γρήγορα με το puzzle αυτό, δεν έχεις παρά να πληκτρολογήσεις τη λέξη-κωδικό "aspirin". Ετσι, περνάς αμέσως το chess game puzzle και παίρνεις το weapon one. Τώρα πήγαινε στο Weapon Two Well (password: orestes), όπου αντιμετωπίζεις ένα οπλισμένο τέρας.

Πρέπει να το πυροβολήσεις στο μπλε μάτι του για να το νικήσεις. Αν δυσκολευτείς και εδώ, μπορείς να πληκτρολογήσεις τη λέξη-κωδικό "arcade". Φύγε και πήγαινε στο Weapon Three Well (password: odysseus). Εδώ θα αντιμετωπίσεις άλλο ένα τέρας. Πρέπει να το κτυπήσεις στο κόκκινο μάτι του για να το νικήσεις. Σε περίπτωση που δυσκολευτείς, μπορείς να το νικήσεις αμέσως πληκτρολογώντας τη λέξη-κωδικό "arcade". Αφού πάρεις και τα τρία όπλα, πήγαινε στο Virtual Herald Well και διάβασε το άρθρο σου για τη δολοφονία του Vic.

Σημείωσε τις ημερομηνίες των φόνων. Φύγε και πήγαινε στο Falconetti's Secret Well (password: leather apron). Γύρνα δύο φορές αριστερά για να βρεις το βιβλίο που επισήμανε ο Gambit. Διάβασε το γράμμα του Ripper στην πρώτη σελίδα και κατόπιν γύρνα σε εκείνη την αριστερή σελίδα όπου είναι τυπωμένη μία λίστα με βιβλία και σε εκείνη τη δεξιά που είναι άδεια. Με βάση το γράμμα του Ripper λύνεις το συγκεκριμένο γρίφο. Σε κάθε περίπτωση η σωστή διάταξη είναι:

1. The VR-Living Complete Book of Home Repair

2. The Open Road: A History of 20th Century Auto Racing

3. Epilectic Reactions to VR Environments

4. The NEO New Age: Tearing Down the Myths

5. Earn Thousands as a VR Data Angel

6. The Duchess in the Clock Tower

7. Virtual Fly Fishing, Where There's Always A Hatch To Match

8. Phoenix: Fact or Fiction?

9. Short Excursions into VR Role Playing

10. Topical Agents for the Treatment of Hemhorrhaging

11. Deficit Spending in the Late 20th Century

12. Van Gogh: A Psychological Study

13. Keep Sharp: A Cutlery Collector's Bible

14. Rabbi T.S. Foote: A Biogaphy

Αν τα ανωτέρω σου φαίνονται μπερδεμένα, πληκτρολόγησε τη λέξη-κωδικό "songe". Σε κάθε περίπτωση θα πάρεις ένα audio journal του πρωτότυπου game Ripper των Web Runners, το οποίο θα σκανάρεις στο WAC σου. Τώρα πια φύγε από το Cyberspace, και στο Newsroom από το WAC σου παίξε το audio file και άκουσέ το πολύ προσεκτικά.

Φύγε και πήγαινε στο Soap Beatty's Smoke Shop, μίλησε στον ιδιοκτήτη του εξαντλώντας όλους τους δυνατούς διαλόγους.

Κατόπιν πήγαινε πίσω στο Meta-Cog στο Tribecca Center. Πήγαινε στο ICU και μίλησε στον Bud. Γύρνα δεξιά και στον υπολογιστή πληκτρολόγησε τις ημερομηνίες των φόνων του Ripper: 11-19, 11-20, 11-21. Το μυαλό της Catherine θα αντιδράσει στις ημερομηνίες αυτές. Μίλησε στον Bud γι' αυτό. Αν βρίσκεσε στο path 2, ρώτησε τι νομίζει σχετικά με τη φωτογραφία του Magnotta ως Ripper. Αν βρίσκεσε στο path 3, ρώτησε τι νομίζει σχετικά με τη φωτογραφία του Falconetti ως Ripper. Και στις δύο περιπτώσεις μπες στον ειδικό υπολογιστή που είναι συνδεδεμένος με το μυαλό της Catherine. Μίλησέ της και...:

1. Πες της ότι οι Magnotta, Falconetti και Dr Burton έπαιζαν το Ripper game και ότι κάποιος είχε σκοτωθεί.

2. Πες της για το secret lab project της Dr Burton.

3. Ρώτησέ τη γιατί δεν σου είπε ότι ήταν κοντά στον Ripper.

4. Ρώτησέ τη πώς δέχθηκε την επίθεση.

4. Ρώτησέ τη ποιος ήταν ο Josie Dorsett.

5. Ρώτησέ τη πώς της έγινε η επίθεση.

Αν είσαι στο path 4, ρώτησε αν ο Ripper εξακολουθεί να την κυνηγά και για το πώς ξέρει για τον Farley.



Cyber-καταστάσεις... Αυτά είναι γραφικά.

Αφού κάνεις όλα τα ανωτέρω, βγες από το μυαλό της και από το Cyberspace και πήγαινε στο Pan Financial Bank (η τοποθεσία αυτή θα ανοίξει μόνο αφού μιλήσεις στην Catherine).

Ρώτησε τον George Rhodes τι ξέρει για την Catherine. Θα σου πει για το safe box 759. Εδώ βάζεις το νούμερο που υπάρχει στην καταχώριση για τον Rhodes στο Rolodex στο γραφείο της Catherine, 185621 και πάτα Enter. Βρίσκεις ένα electronic ledger. Σκανάρισέ το με το WAC σου και μετά εξέτασε τι έχεις καταγράψει. Μαθαίνεις το password για το Berman Well.

Πήγαινε πίσω στο newsroom



Βρίσκοντας τους "κοριούς".

και μπες στο Cyberspace. Πήγαινε στο Berman Well (password: berman4). Πρέπει να λύσεις το puzzle. Εχεις μόνο τρεις κινήσεις.

Κατάγραψε πώς κινούνται τα tiles και θα βρεις σχετικά εύκολα τη λύση. Πρέπει να διαλέξεις τρία με τον ίδιο αριθμό. Δεν υπάρχει σταθερή λύση, αφού η σχέση tiles/νούμερων είναι random. Αν αντιμετωπίζετε σοβαρό πρόβλημα, βάλτε το παιχνίδι στο σημείο αυτό στο Easy Puzzle mode. Βρες το "Simian Tech" ledger και διάβασέ το. Το σκανάρεις στο WAC σου. Αν είσαι στο path 1, θα βρεις ότι ο λογαριασμός του Berman ανήκει στον Vigo Haman. Βγες και πήγαινε στο Maximum Cain's Well (password: digital edan). Μίλησε και θα μάθεις ότι θα χρειαστείς τα: sensor program, anti-viral code, compression program. Σου δίνει το τελευταίο και σου λέει να πας στο Isis Well για το sendor. Πήγαινε στο Isis Well (password: psy bard - στο λέει ο Cain).

Το puzzle αφορά σε ιερογλυφικά. Πρέπει να σχηματίσεις τη λέξη "horus". The Vulture is the beginning: Αυτό σημαίνει ότι ξεκινάς από το "A" (είναι το πουλί), στην αριστερή στήλη πέμπτο από κάτω ή τέταρτο από πάνω. Τώρα η αγγλική A-B προχωρεί δεξιόστροφα, χωρίς όμως να προσμετρώνται ως γράμματα τα τέσσερα γωνιακά σύμβολα. Ετσι, το πρώτο γράμμα/σύμβολο που θέλεις (το γράμμα H) είναι στην επάνω σειρά το έκτο από αριστερά (ή το τέταρτο από δεξιά μετρώντας και τις γωνίες), το δεύτερο γράμμα/σύμβολο (το γράμμα O) στη δεξιά σειρά το έκτο από επάνω (ή το τρίτο από κάτω), το τρίτο γράμμα/σύμβολο (το γράμμα R) στην κάτω σειρά το έβδομο από αριστερά (ή το τρίτο από δεξιά), το τέταρτο γράμμα/σύμβολο (το γράμμα U) στην κάτω σειρά το τέταρτο από αριστερά (ή το έκτο από δεξιά) και, τέλος, το πέμπτο γράμμα/σύμβολο (το γράμμα S) στην κάτω σειρά το έκτο από αριστερά (ή το τέταρτο από δεξιά). Σχηματίζοντας σωστά τη λέξη παίρνεις το sensor program.

Πήγαινε πίσω στο Maximum Cain's Well (password: digital edan) και θα σου πει ότι βρήκε ένα anti-viral program. Πήγαινε στο Anti-Viral Well (password: exterminator). Αλλο ένα puzzle. Οι σωστές κινήσεις είναι: αριστερά, μπροστά, αριστερά, μπροστά, μπροστά, αριστερά, μπροστά, δεξιά, δεξιά δεξιά, μπροστά, πίσω, μπροστά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, μπροστά, μπροστά. Και εδώ, σε περίπτωση που δυσκολεύεσαι, μπορείς να το νικήσεις αμέσως πληκτρολογώντας τη λέξη-κωδικό "pretzel". Νικώντας παίρνεις το anti-viral program. Φύγε και βγες από το Cyberspace. Εξέτασε τα documents που σκανάρισες στο Berman Well. Πρόσεξε τις υπογραφές. Πήγαινε στο Soap Beatty's Smoke Shop. Μίλησε στον Soap και πες του να αναλύσει τις υπογραφές, συγκρίνοντας τες με αυτές των Magnotta και Dr Burton. Επειτα από μία γρήγορη ανάλυση θα σου πει ότι είναι της Dr Burton. Αν ΔΕΝ είσαι στο path 1, πήγαινε κατευθείαν στο Cafe Duchamp, αλλιώς πήγαινε στην αστυνομία και μίλησε στον Brannon για τον Vigo Haman. Πήγαινε στο γραφείο του Magnotta και πες



Μέσα στο κρησφύγετο των Web Runners.

του ότι ξέρεις και άλλα για το secret project της Dr Burton.

Φύγε και πήγαινε στο Cafe Duchamp. Μίλησε στον Gambit Nelson και εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Αν είσαι στα paths 1 ή 4, πήγαινε στο τραπέζι του Vigo Haman στο βάθος και μίλησέ του. Αν είσαι στο path 1, πες ότι:

1. Του ανήκει η Berman Inc.

2. Εφόσον ξέρει την Dr Burton, πως το γνωρίζεις.

3. Ξέρεις για τα πειράματα της Dr Burton με τους πιθήκους.

4. Δεν ενδιαφέρεσαι γι' αυτόν αλλά μόνο για τον Ripper.

Αν είσαι στο path 4, πες:

1. Πως πιστεύεις ότι είναι μπλεγμένος με τον Ripper.

2. Για τα αποτυπώματα στο μαχαίρι με το οποίο επιτέθηκαν στον Covington Wofford.

Ξαναγύρισε στο newsroom και μπες στο Cyberspace. Πήγαινε στο Warp Space Well (password: warp). Ενεργοποίησε την οθόνη κάνοντας κλικ πάνω της. Το μοιραίο Ripper game έγινε στις 23 Δεκεμβρίου. Επιπλέον, αν είσαι στο path 2, θα μάθεις ότι κάποιος με το ψευδώνυμο "Jack Rip" έχει τον source code. Αν είσαι στο path 3, θα μάθεις ότι κάποιος με το ψευδώνυμο "Clarence" έχει τον source code.

Φύγε, βγες από το Cyberspace και πήγαινε στο Tribecca Center. Πήγαινε στο γραφείο της Dr Burton και μίλησέ της. Ρώτησέ τη:

1. Τι συνέβη στο Web Runner's game, στο οποίο σκοτώθηκε ο Josie Dorsett.

2. Γιατί κάποιος να ήθελε να σκοτώσει τον Josie Dorsett.

3. Αν σκέπτεται το πρόσωπο που σκότωσε τον Josie Dorsett.

4. Ποιος νομίζει ότι τον σκότωσε.

5. Για το secret lab.

6. Πώς επέζησε η Catherine από την επίθεση του Ripper.

Αν είσαι στο path 2, ρώτησε για τη φωτογραφία του Magnotta ως Ripper, ενώ αν είσαι στο path 3, ρώτησε για τη φωτογραφία του Falconetti ως Ripper. Αν ΔΕΝ είσαι στο path 2, πήγαινε στο IUC και μίλησε στον Bud. Μπες στο μυαλό της



Παίρνοντας ένα μήνυμα.

Catherine μέσω του computer και ρώτησέ τη για το ποιος είναι ο "Clarence". Βγες από το Cyberspace και πήγαινε πίσω στο newsroom. Μίλησε στον Ben Dodds και ρώτησέ τον αρχικά για την ιστορία με την Dr Burton και στη συνέχεια για το "audio-video editor". Αν είσαι στα paths 1 ή 4, προειδοποίησέ τον για τον Vigo Haman. Αν είσαι στα paths 2 ή 3, πήγαινε στο κεντρικό γραφείο στο παράθυρο και σκανάρισε τον photo processor. Χρησιμοποίησέ τον για να εξετάσεις τη φωτογραφία του Ripper (είτε του Magnotta είτε του Falconetti). Πάτησε το analyze button για να βρεις ότι η φωτογραφία (σε οποιαδήποτε περίπτωση) είναι ψεύτικη. Πήγαινε στην αστυνομία. Μίλησε στον Magnotta και πες του ότι ξέρεις για το θάνατο κατά τη διάρκεια του Web Runner Ripper's game. Αν είσαι στο path 3 πες του ότι έχεις αποδείξει πως η φωτογραφία του Falconetti είναι πλαστή. Αν είσαι στο path 1 πες του για το Dr Burton's secret project. Φύγε και πήγαινε στο Falconetti's Safehouse. Πήγαινε στο πίσω δωμάτιο και μίλησε στον Falconetti.

Εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Αν είσαι στο path 2 πες του ότι έχεις αποδείξεις πως η φωτογραφία του Magnotta είναι πλαστή. Φύγε και πήγαινε σε οποιαδήποτε τοποθεσία. Θα πάρεις ένα μήνυμα στο WAC σου από τον Bud, έτσι πήγαινε κατευθείαν στο Tribecca Center.

Εδώ πήγαινε στο IUC. Ο Ripper εμφανίζεται σε όλες τις οθόνες και σου λέει να πας στη Virtual Library. ΚΑΝΕ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE, ΔΙΟΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΣ. Μπες μέσω του computer στο Cyberspace και πήγαινε στη Virtual Library.

Παίρνεις το βιβλίο του Ripper και πας στο Virtual Whitechapel. Επειτα από ένα πολύ ενδιαφέρον video θα βρεθείς μπροστά σε μερικές tarot cards. Κάνε κλικ σε αυτές για να βρεις τι είναι η καθεμία τους. Η μουσική των Blue Oyster Cult παίζει στο background και σου λέει με ποια σειρά να βάλεις τις κάρτες. Η σωστή σειρά, όπως λέει και το τραγούδι, είναι: "seasons", "fear", "reaper", "wind", "sun" και "rain". Αν τις βάλεις σωστά ενεργοποιείς τα όπλα σου. Θα προχωρήσεις μπροστά και θα δεις τους τέσσερις υπόπτους. Μόλις ο κέρσορας γίνει ένα glowing orb icon είσαι έτοιμος να πυροβολήσεις. Πρόσεξε, γιατί έχεις μόνο μία βολή. Ετσι, όταν δεις τον ύποπτο που είναι ο Ripper, σύμφωνα ΜΕ ΤΟ PATH ΟΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΣΑΙ, πυροβόλησέ τον αμέσως και παρακολούθησε το φινάλε.

Αν είσαι στο path 1, ο Ripper είναι η Dr Burton.

Αν είσαι στο path 2, ο Ripper είναι ο Falconetti.

Αν είσαι στο path 3, ο Ripper είναι ο Magnotta.

Αν είσαι στο path 4, ο Ripper είναι η Catherine. ■

BLACK DAHLIA

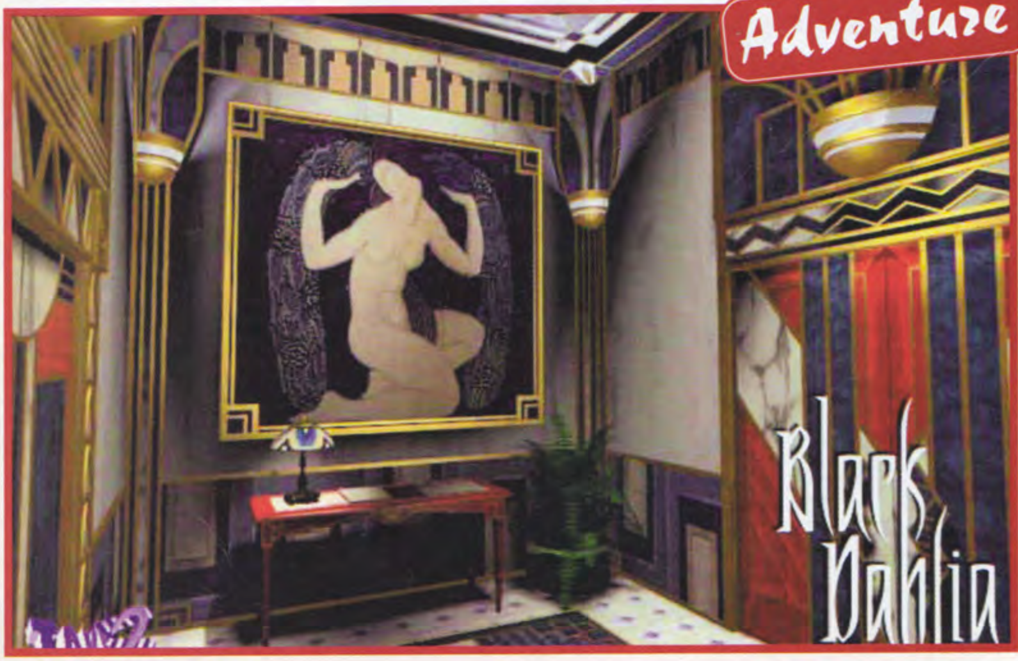
Ο ΔΙΑΔΟΧΟΣ ΤΟΥ RIPPER

Δύο χρόνια μετά την κυκλοφορία του αξεπέραστου cyberpunk-thriller Ripper, η Take 2 ταράζει και πάλι το χώρο των adventure-interactive movies με το Black Dahlia. Με θέμα εξίσου σκοτεινό με το προηγούμενο της εταιρίας αλλά και με πρωτοφανές σεναριακό υπόβαθρο, ατέρμονη ποικιλία και έκταση δράσης καθώς και -φυσικά- με απίστευτα δύσκολους γρίφους. Ναι, και πάλι το κεφάλι σας θα πονέσει, προκειμένου να καταφέρει να καταλάβει και, πολύ περισσότερο, να λύσει τα τρομερά παζλ, που αυτή τη φορά δένουν απόλυτα με την εξελισσόμενη πλοκή.

του Γεράσιμου-Χρήστου Μήλα

Πρωτού ξεκινήσουμε, να ξεκαθαρίσουμε δύο σημεία. Πρώτον, όσοι φανατικοί παίκτες του Ripper (σαν και του λόγου μου) είχατε μάθει να σας προσφέρεται το φαγητό στο πιάτο, καλά θα κάνετε να το ξεχάσετε. Η πλήρης περιστροφή κάθε οθόνης, μαζί με την άνω και κάτω κίνηση έχουν δυσκολέψει σημαντικά την εύρεση στοιχείων και αντικειμένων. Τώρα πρέπει να κοιτάτε προσεκτικά παντού, ακόμα και στα πλέον απίθανα σημεία. Ισως κάτι να κρύβουν.

Δεύτερον, το παιχνίδι είναι μονόδρομος. Δηλαδή, ή θα κάνετε το σωστό και θα προχωρήσετε ή θα κάνετε το λάθος και θα κολλήσετε. Στη δεύτερη περίπτωση μπορεί ακόμη και να αποχαιρετίσετε για πάντα τον ήρωά σας. Για αυτό, μη λυπηθείτε τα saves.



ΜΕΡΟΣ 1: ΤΟ ΞΕΚΙΝΗΜΑ ΜΙΑΣ ΛΑΜΠΡΗΣ ΚΑΡΙΕΡΑΣ

Μετά την άκρως κινηματογραφική εισαγωγή, σου δίνονται τα χαρτιά της υπόθεσής σου. Ξεκινάς στο γραφείο σου. Γύρισε προς την πόρτα. Στα αριστερά της υπάρχει ένας διακόπτης. Ανάψε τον. Γύρισε προς το κέντρο του γραφείου και κοίταξε τη λάμπα επάνω. Πάρε την bag of runes και τα parchment sheets. Στα αριστερά, στη βιβλιοθήκη υπάρχει ένα ντουλάπι. Είναι κλειδωμένο. Ρίξε μια ματιά στα ράφια της βιβλιοθήκης, για να δεις τα βιβλία και τη διακόσμηση που έχει κάνει ο προκάτοχός σου.

Προχώρησε στα ενδότερα του δωματίου. Δεξιά από το γραφείο υπάρχει ένα file cabinet. Πάνω του θα βρεις το ενημερωτικό φυλλάδιο που αναφέρεται στους κατασκόπους Fifth Column του Αξονα.

Ανοιξε το επάνω συρτάρι του file cabinet και μέσα του θα βρεις κάποιες σημειώσεις του Walter Pensky. Στο γραφείο, στο κεντρικό συρτάρι, υπάρχει ένα απόκομμα που αναφέρεται στην ίδρυση της COI. Εκεί θα βρεις επίσης έναν πράσινο φάκελο που



1 **Αυτή η κίνηση απομένει και το lockbox θα σου αποκαλύψει τα περιεχόμενά του.**



2 **Αυτή η φωτογραφία, εκτός από τα κατορθώματα του εικονιζόμενου, δείχνει και το πώς ανοίγει το χρηματοκιβώτιό του.**

αναφέρεται σε ύποπτες δραστηριότητες μαζί αξιωματούχων. Στο δεξί συρτάρι του γραφείου υπάρχει μια to-do list. Κάνοντας κλικ πάνω της και κρατώντας πατημένο το mouse button, κίνησέ την προς τα πάνω. Θα βρεις το revolver.

Μπες στο inventory. Κοίταξε το badge και το St Christopher's medal που υπάρχει στο εσωτερικό του. Η bag of runes είναι puzzle, το οποίο όμως θα λύσεις πολύ αργότερα στο παιχνίδι. Κοίτα το case file (3 φύλλα), τα parchment sheets (2 φύλλα) και το revolver. Κάνοντας click'n'-drag στη λαβή του, βρίσκεις ένα κλειδί. Προχώρησε προς την είσοδο του γραφείου, κάνε κλικ στο κλειδωμένο ντουλάπι της βιβλιοθήκης και κάνε USE το key from gun. Μέσα θα βρεις το χαρτί που δείχνει πώς αποκωδικοποιείται μια λίστα του FBI. Επίσης, στα αριστερά υπάρχει ένα σημείωμα από κάποιον Strauss προς τον προκάτοχο της θέσης σου.

Φύγε (κάνοντας είτε κλικ στην πόρτα είτε δεξί κλικ και επιλέγοντας World Map) και πήγαινε στο Sullivan's office. Ρώτησε τον Sullivan για τον προκάτοχό σου και για την υπόθεσή σου. Στο φάκελο που θα εμφανιστεί, κάνε κλικ στην initial crime report. Στο επάνω μέρος της θα εμφανιστεί η επιλογή "Ask about Finster". Κάνοντας κλικ σε αυτή την επιλογή, θα ερωτηθείς για την πρόσκληση. Απάντησε με: "It looks like fascist propaganda". Στο κάτω μέρος της initial crime report θα εμφανιστεί η επιλογή "Ask about detective". Ο αστυνόμος που ανέλαβε αρχικά την υπόθεση έχει στα χέρια του και την υπόθεση των Torso killings.

Φύγε και πήγαινε στο Detective Merylo's office. Εξάντλησε τους διαλόγους μαζί του. Στα αριστερά υπάρχει το mug shot book. Μέσα του θα βρεις και το Finster stationery.

Επόμενος σταθμός το Hank Finster's office. Ρώτησε τον Finster για την Brotherhood of Thule και για τον άνθρωπο που του έδωσε την invitation. Επίσης ρώτησέ τον για την περιγραφή του και για το πού θα μπορούσες να τον βρεις. Παρατήρησε λίγο το διάκοσμο του γραφείου και κυρίως το οικόσημο Finsterlau, ακριβώς πίσω και λίγο πιο πάνω από τον Finster.

Πήγαινε στο McGinty's bar. Προχώρησε μπροστά και μίλησε στον μπάρμαν. Γύρισε πίσω, προχώρησε προς την πόρτα και στη συνέχεια προς τα αριστερά, όπου βρίσκεται ο άλλος ομοσπονδιακός πράκτορας. Ρώτησέ τον για τον υπάλληλο του Finster και για το ποιος είναι ο ίδιος. Μαθαίνεις για την ύπαρξη της "Blacklist".

Ξανά στο Sullivan's office. Ρώτησέ τον για την blacklist. Σε αυτή τη λίστα αναγράφονται τα ονόματα των ύποπτων πολιτών, συνοδευόμενα από έναν κωδικό. Σύμφωνα με τις σημειώσεις που βρήκες στο ντουλάπι της βιβλιοθήκης του γραφείου σου, ουσιαστικά ο κωδικός είναι τηλέφωνο. Στην blacklist, στο κάτω μέρος του πρώτου φύλλου, θα βρεις το όνομα του Dr Karl Strauss. Ο κωδικός του είναι CLV 51-22-40. Σύμφωνα με τις σημειώσεις της αποκωδικοποίησης του Pensky, τα γράμματα αντιστοιχούν σε νούμερα όπως συμβαίνει στα τηλέφωνα, επομένως CLV ισούται με 258. Ομως οι σημειώσεις υποδεικνύουν πως θα πρέπει στο δεύτερο ψηφίο να προστεθεί ο αριθμός 1 και από το τρίτο να αφαιρεθεί ο ίδιος αριθμός. Ετσι, το νούμερο 258 γίνεται 267. Τα υπόλοιπα 3 νούμερα του εξαψήφιου αριθμού που ψάχνεις προκύπτουν από τη μεταξύ τους αφαίρεση των ψηφίων που δίνουν τους διψήφιους αριθμούς 51, 22, 40. Ετσι έχουμε: 5-1=4, 2-2=0, και 4-0=4. Το νούμερο λοιπόν του Dr Strauss είναι 267-404. Στο γραφείο σου, στα αριστερά, υπάρχει ένα τηλέφωνο. Κάλεσε το τηλέφωνο του Dr Strauss. Πήγαινε σε μια άλλη τοποθεσία και επίστρεψε στο γραφείο σου.

Θα βρεθείς στο Museum of Natural History. Ρώτησε την Helen Strauss για τον πατέρα της και τις δικές της γνώσεις. Από το inventory κάνε USE το case file. Η Helen θα σου δώσει ένα βιβλίο με τα εμβλήματα διάφορων ιπποτών του 16ου αιώνα. Πρόσε-



3 **Πίσω από αυτό τον πίνακα βρίσκεται το περίφημο χρηματοκιβώτιο του Dick Winslow.**



4 Απομένει να στρίψεις τον τέταρτο δακτύλιο αριστερά, για να σχηματίσεις τη σφραγίδα.

ξε ότι στην έβδομη σελίδα υπάρχει το έμβλημα που είδες και στο γραφείο του Finster, με την ένδειξη Sergeant at Arms των Knights of the Trinity. Κάνε USE το Finster stationery. Κάνε USE και την bag of runes. Μίλησε με την Helen Strauss και ζήτησε να δεις το stained glass. Πρέπει να το συναρμολογήσεις. Δεν είναι δύσκολο αλλά απαιτεί αρκετή υπομονή (αν δεν τη διαθέτεις, πληκτρολόγησε "leadhead"). Αφού τελειώσεις, κάνε κλικ στη λάμπα που βρίσκεται αριστερά. Θα δεις ότι καθένα από τα 4 εμβλήματα του stained glass εσωτερικά έχει χαραγμένο ένα όνομα. Κάνοντας τις αντιστοιχίες με τα εμβλήματα στο βιβλίο της Helen, καταλήγεις ότι: Landulph είναι ο αρχηγός της Τάξης, Finsterlau είναι ο Sergeant at Arms, Muhlhaven είναι ο Scribe και Fischterwald ο Herald.

Πήγαινε στο McGinty's bar. Στο βάθος θα βρεις τον George Hansen, υπάλληλο του Finster. Αυτός θα σου μιλήσει για τον Louie (το όνομα του ανθρώπου που έδωσε την πρόσκληση στο αφεντικό του). Αν θέλεις, ρώτησε και τους δύο τύπους που κάθονται απέναντι από τον μπάρμαν.

Στο Detective Merylo's office κοίταξε πάλι το mug shot book. Στην πέμπτη σελίδα πάνω δεξιά, βρίσκεται η φωτογραφία του ανθρώπου που ψάχνεις μαζί με τα διάφορα ψευδώνυμά του.

Πήγαινε και πάλι στο bar και μίλησε στον George. Σου λέει πως κάποιος υπάλληλος άκουσε τον Louie να συστήνεται ως Harold.

Ξανά στο museum of Natural History. Ρώτησε την Helen για τα Pagan Knights crests. Τελικά ο Louie δεν συστήθηκε ως Harold αλλά ως Herald ή messenger (αγγελιοφόρος). Αν δεν εμφανιστεί η επιλογή για την bag of runes, φύγε και επίστρεψε προκειμένου να πάρεις αυτήν καθώς και τη μετάφραση των parchment sheets. Αν θέλεις, κοίταξε τον πίνακα που βρίσκεται δίπλα από την πόρτα, το επάνω μέρος της βιβλιοθήκης στα αριστερά του γραφείου της Helen και τα ράφια που βρίσκονται δεξιά της. Προχωρώντας στο βάθος, μπορείς να δεις τις φωτογραφίες και το χάρτη που αναφέρονται στους Knights of the Trinity (η οθόνη σκρολάρει δεξιά-αριστερά, πάνω-κάτω) και τη θήκη με το σφραγισμένο parchment στα δεξιά, ενώ στα αριστερά θα βρεις δύο βιβλία που αναφέρονται σε νορβηγικούς μύθους. Δίπλα από το τραπέζι υπάρχουν άλλα δύο αντικείμενα, κρεμασμένα στον τοίχο.

Φύγε και πήγαινε στο bar. Στο βάθος δεξιά υπάρχει ένα τηλέφωνο. Πάνω δεξιά από αυτό βρίσκεται γραμμένο το όνομα Lou Fielding και το νούμερο CMR-259 ή 267-259. Κάλεσε το συγκεκριμένο αριθμό και, μόλις σε ρωτήσουν ποιον θέλεις, πληκτρολόγησε "Louis Fischterwald" (και πάτησε "Enter"). Στη συνέχεια πήγαινε στο Raven room.

Δεξιά σου βρίσκεται ένα τραπέζι. Πάνω του υπάρχει το βιβλίο κρατήσεων. Ο υπεύθυνος του club λέγεται Joseph Muhlhaven. Κάτω από το τραπέζι υπάρχει μια holy card. Κάνε κλικ πάνω της ενώ τη βλέπεις στο inventory. Ακριβώς απέναντι από το τραπέζι υπάρχει μια μικρή πόρτα. Κάνε κλικ πάνω της και στη συνέχεια στο μεγαφωνάκι δίπλα της. Οταν σε ρωτήσουν ποιος είσαι, απάντησε με: "Tell him Finster sent you". Μαθαίνεις για την ιεραποστολή του Αγίου Βαρθολομαίου.

Πήγαινε στη St Bartholomew's mission. Μίλησε στον υπάλληλο. Εξάντλησε τις επιλογές. Μίλησέ του ξανά, για να τον διώξεις για λίγο. Πάνω στον πάγκο δεξιά υπάρχει το πρόγραμμα εργασιών της αποστολής. Κάνε κλικ στο κάτω μέρος του πάγκου. Στα δύο κουτιά αριστερά δεν θα βρεις τίποτα. Στο δεξί μέρος όμως υπάρχει μια βαλίτσα. Για να βρεις τη φωτογραφία που σου έδειξε πριν από λίγο ο Ernie, πρέπει να μετακινήσεις όλα τα χαρτιά και τα περιοδικά προς τα αριστερά. Ενα αντικείμενο μπορεί να μετακινηθεί, αρκεί να μην το καλύπτει -έστω κι ελάχιστα- κάποιο άλλο. Ξεκίνησε μεταφέροντας όλα τα αντικείμενα δεξιά και μετά τακτοποίησέ τα όσο πιο επάνω και αριστερά μπορείς. Κοίτα την Ernie's photo στο inventory. Ρίξε μια ματιά και στο μαυροπίνακα που βρίσκεται στον τοίχο κοντά στον πάγκο. Φύγε και άφησε τον Ernie να ψάχνει...

Επόμενη στάση το Detective Merylo's office. Κάνε κλικ πάνω του και: "Show him Ernie's photo". Ο detective θα σε κατατοπίσει πλήρως.

Γρήγορα στο Raven room. Επιτέλους, βρίσκεις τον Louie. Μίλησέ του και στη συνέχεια κάνε USE την Ernie's photo. Ο Louie θα γίνει πρόθυμος να "κελαηδήσει", αλλά σε ασφαλές μέρος.



5 Η στρογγυλή τράπεζα μέσα στο Raven Room. Ισως όχι απόλυτα πρωτότυπη αλλά σίγουρα καθόλου συνηθισμένη.

ΜΕΡΟΣ 2: ΞΥΠΝΗΜΑ ΣΤΟΝ ΕΦΙΑΛΤΗ

Θα βρεθείς στο Louie's loft. Αλλά μόνο ασφαλής δεν θα είσαι. Εμπλέκεσαι σε πυροβολισμούς με κάποιον ύποπτο που προσπαθούσε να παραβιάσει την πόρτα του δωματίου του Louie. Οταν αποκτήσεις τον έλεγχο του προγράμματος, μπορείς να κινη-

BLACK DAHLIA



6 Η archway που είδες σε έναν εφιάλτη θα σε οδηγήσει...

θείς αριστερά ή δεξιά αλλά όχι ευθεία - θα πεθάνεις αυτομάτως. Αν προχωρήσεις αριστερά, θα πρέπει να πυροβολήσεις το σωλήνα που βγάζει καπνό και στη συνέχεια τον ίδιο τον αντίπαλό σου. Αν κινηθείς δεξιά, κάνε κλικ στο μπουκάλι και, μόλις εμφανιστεί ο εχθρός, πυροβόλησέ τον. Σε κάθε περίπτωση, εξέτασε το πτώμα και θα λάβεις ένα ανατριχιαστικό πακέτο. (Κάπου εδώ αρχίζει να ξεδιπλώνεται η σκοτεινή και υπερφυσική πλευρά του παιχνιδιού. Θα δεις...)

Λίγο αργότερα θα ξυπνήσεις από έναν εφιάλτη χάρη στην ορμητική είσοδο του detective Merylo. Πες του ό,τι γνωρίζεις δύο φορές. Κάνε κλικ στην εφημερίδα στο γραφείο και μετά κλικ στη φωτογραφία και στο κείμενο δεξιά. Αν θέλεις, κοίταξε τη φωτογραφία δίπλα από την εφημερίδα καθώς και την ανανεωμένη διακόσμηση της βιβλιοθήκης και του γραφείου.

Φύγε και πήγαινε στο Sullivan's office. Αφού διακόψεις την έντονη συζήτηση μεταξύ Winslow και Sullivan, μίλησε στον τελευταίο και εξάντλησε τις επιλογές.

Επόμενη στάση το Louie's loft. Κοίταξε την παραβιασμένη πόρτα πίσω σου και τα σύμβολα που έχουν ζωγραφιστεί ολόγυρα. Κοίταξε και το μικρό τραπέζι στο κέντρο του δωματίου. Προχώρησε στο εσωτερικό. Υπάρχουν μερικά ακόμη σύμβολα στους τοίχους, αλλά πιο ενδιαφέρουσα είναι η χαλαρή σανίδα που θα βρεις πίσω σου, κοντά στο καλώδιο της πεσμένης λάμπας (αυτή έτριξε όταν διέσχισες το δωμάτιο). Σηκώνοντάς την βρίσκεις το lockbox.

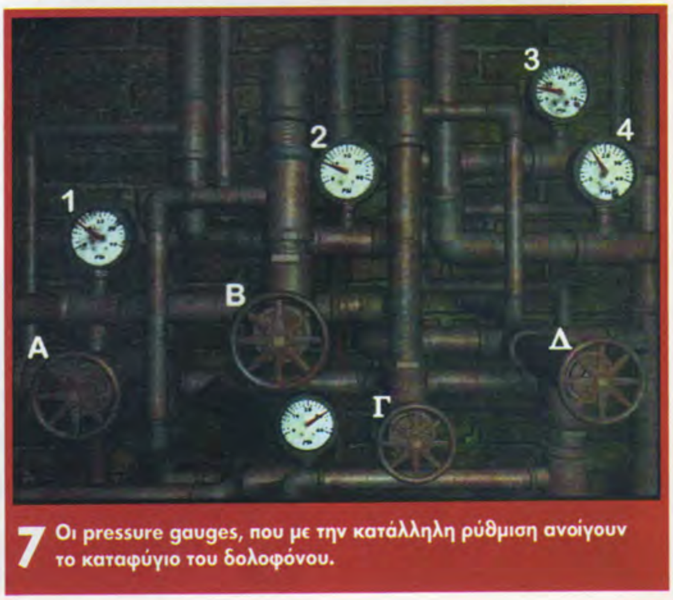
Μπες στο inventory και κοίτα το lockbox. Κάνε click'n'drag στην αριστερή λάμπα και κατέβασέ τη. Κάνε κλικ στην αριστερή πλάγια πόρτα στο πάνω μέρος. Κατέβασε με click'n'drag την καμινάδα. Ανέβασε (πάλι με click'n'drag) το κάτω μέρος της αριστερής πλάγιας πόρτας. Κίνησε τον τροχό που βρίσκεται δεξιά προς τα πάνω, μέχρι να κινηθεί η πίσω αριστερή γωνία του lockbox. Σπρώξε την πρόσθια αριστερή γωνία προς τα πίσω. Κίνησε και την πρώτη σανίδα που βρίσκεται κάτω από την μπλε πορτούλα προς τα αριστερά. Κατέβασε το κάτω τμήμα της αριστερής πλάγιας πόρτας, ανέβασε την καμινάδα και γύρνα τον τροχό προς τα κάτω, μέχρι να μπει στη θέση του το επάνω τμήμα της αριστερής πλάγιας πόρτας. Σήκωσε την αριστερή λάμπα.

Ανοιξε (με click'n'drag) την καφέ πόρτα που βρίσκεται μπροστά. Κάνε το ίδιο για να τη φέρεις ακόμα πιο αριστερά. Σήκωσε το πορτοκαλί κουτάκι που βρίσκεται από κάτω της (**φωτογραφία 1** - αν δεν θέλεις να παιδευτείς, πληκτρολόγησε "loghouse"). Παίρνεις ένα signet ring και το lockbox key. Κοίταξε το dresser στα δεξιά. Προς τα πάνω και στο κέντρο του υπάρχει μια κλειδαριά. Κάνε κλικ πάνω της και μετά κάνε USE το lockbox key. Δεν ανοίγει όμως. Πρέπει να κάνεις τα εξής: σπρώξε το κλειδί προς τα μέσα, στρίψε το αριστερά, τράβηξέ το προς τα έξω, στρίψε το δεξιά δύο φορές, σπρώξε το προς τα μέσα, στρίψε το αριστερά μία φορά και τράβηξέ το προς τα έξω (κωδικός Turnkey). Παίρνεις το fang.

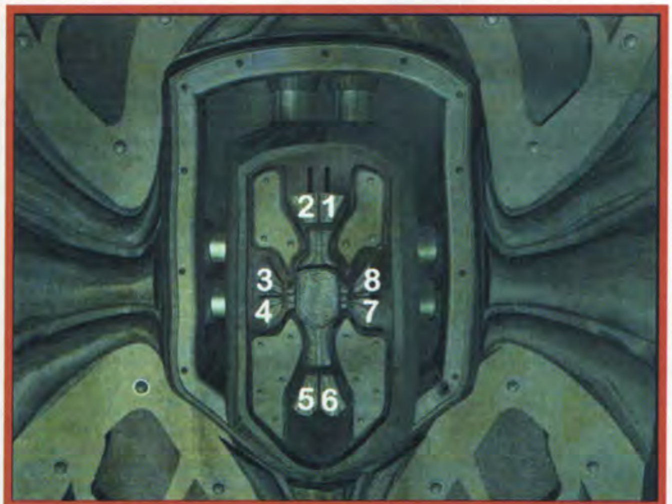
Ενώ βρίσκεσαι στο inventory, κοίταξε και το matchbook (το πήρες από το πτώμα του διαρρήκτη). Κάνε κλικ πάνω του (βλέπεις το όνομα Muhlhaven) και, με κλικ όταν ο κέρσορας είναι στις άκρες του, γύρισέ το από την άλλη μεριά. Βλέπεις το τηλέφωνο του hotel "Cleveland". Κάνε κλικ στη σόμπα στα αριστερά και στο σκουπάκι που βρίσκεται δίπλα της. Βρίσκεις μερικές ρούνες χαραγμένες στο πάτωμα.

Φύγε και πήγαινε στο hotel "Cleveland". Μίλησε στον υπάλληλο (εξάντλησε τις επιλογές). Προσπαθώντας να πάρεις το νούμερο του δωματίου του Muhlhaven, δεν θα καταφέρεις τίποτα. Προχώρησε προς το τηλέφωνο στα δεξιά. Κάνε κλικ πάνω του και κάλεσε τον αριθμό GB5-637 ή 425-637 (το τηλέφωνο του hotel "Cleveland"). Οταν βρεθείς μπροστά από το δωμάτιο του Muhlhaven, κάνε κλικ στο καροτσάκι της καμαριέρας που βρίσκεται πίσω σου. Κάνε ξανά κλικ πάνω του και θα βρεις ένα μαχαίρι στο μεσαίο ράφι. Κάνε κλικ στο επάνω μέρος της πόρτας του δωματίου. Μόλις μπεις, κάνε κλικ δύο φορές στην ντουλάπα που βρίσκεται αριστερά και κάνε USE το signet ring. Στο αριστερό ράφι της ντουλάπας θα βρεις μια πρόσκληση για το Raven room και ένα γράμμα. Στο δεξί άνω ράφι θα βρεις έναν λογαριασμό, μερικά προφυλακτικά, ένα περιλαίμιο, μερικά "ροζ" περιοδικά της εποχής και άλλο ένα γράμμα. Στο κάτω ράφι της δεξιάς πλευράς υπάρχει ένα τηλεγράφημα.

Βγες από τις επιμέρους οθόνες και προχώρησε προς το κρε-



7 Οι pressure gauges, που με την κατάλληλη ρύθμιση ανοίγουν το καταφύγιο του δολοφόνου.



8 Αν προσπαθήσεις να ανοίξεις αυτή την πόρτα μόνος σου, θα παιδευτείς άγρια. Αν τα καταφέρεις όμως, τότε ποιος στη χάρη σου!

βάτι στα δεξιά. Δες το δεξί (όπως κοιτάς) κομοδίνο. Κάνοντας κλικ στο βάζο, παίρνεις ένα κλειδί. Προσπαθώντας να πάρεις και το χαρτί που βρίσκεις από κάτω του, δεν τα καταφέρνεις: Σε προλαβαίνουν τρεις Γερμανοί. Εντούτοις, αφού φύγουν, βρίσκεις μία πολύ ενδιαφέρουσα φωτογραφία μέσα στο βάζο. Κοίταξέ τη και μέσα από το inventory. Κοίταξε και τη Raven room invitation. Δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο εδώ, οπότε γραμμή για το Sullivan's office.

Μίλησε με τον ανώτερό σου για όλα τα θέματα που σε απασχολούν. Μαθαίνεις για τον Von Hess. Ρώτησε και για τη φωτογραφία. Ωρα να επισκεφθείς τον Winslow. Εξάντλησε τους διαλόγους μαζί του. Πήγαινε στο Phlanagan's. Δεν μπορείς να κάνεις τίποτα προς το παρόν εδώ. Πίσω στο FBI office.

Ο Winslow είναι λίγο "απασχολημένος". Κοίταξε το τασάκι στο γραφείο. Προχώρησε προς τα δεξιά. Κοίταξε τη βιβλιοθήκη και τις φωτογραφίες που βρίσκονται στη γωνία πίσω σου. Δίπλα στην υδρόγειο υπάρχει μια πολύ ενδιαφέρουσα φωτογραφία (ο Dick, ως φοιτητής και παίκτης football της ομάδας του Πανεπιστημίου Harvard, νίκησε το 1933 την αντίστοιχη ομάδα του Yale με σκορ 19-6). Αλλη μια φωτό βρίσκεται πίσω από τον καλόγερο, δίπλα από την πόρτα. Προχώρησε δύο φορές προς τη διπλανή πόρτα του γραφείου (στα αριστερά από την πρώτη οθόνη).

Στη γωνία με τη σημαία υπάρχει ένας χάρτης και άλλη μία φωτογραφία. Στην απέναντι γωνία βλέπεις ένα μοντέλο αυτοκινήτου (προς τα κάτω), το δίπλωμα του Winslow (το ανώτερο έγγραφο δίπλα από το παράθυρο) και δύο πίνακες. Αυτός που σε ενδιαφέρει άμεσα είναι ο αριστερός, με τα φρούτα και την κανάτα. Κάνοντας κλικ στο αριστερό πλευρό του, ανοίγεις το safe. Κάνε κλικ επάνω του. Πρέπει να εισαγάγεις το συνδυασμό 19-6-33. Στρίψε το dial σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού και προσπέρασε δύο φορές το 0. Συνέχισε με τον ίδιο τρόπο, μέχρι να φτάσεις στον αριθμό 19. Στρίψε τώρα το dial με φορά αντίθετη από αυτή των δεικτών του ρολογιού και, όπως προηγουμένως, πέρασε από το 0 δύο φορές. Σταμάτησε στον αριθμό 6. Στρίψε άλλη μία φορά το dial σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού, πέρασε από το 0 μία φορά και σταμάτησε στον αριθμό 33. Κάνε κλικ στο χερούλι και το καταραμένο χρηματοκιβώτιο θα ανοίξει (τα εύσημα να αποδοθούν στον Αντρέα - κωδικός Masterlock). Στο εσωτερικό του θα βρεις το φάκελο του Pensky (στο πάνω μέρος). Κοίταξε όλες τις σελίδες. Πιο κάτω θα βρεις το Winslow's pass.

Αφού βρεθείς στο γραφείο σου, πήγαινε στο Phlanagan's. Εκεί θα βρεις τον Muhlhaven. Μίλησε μαζί του για όλα. Οταν δεν έχει να σου πει τίποτα άλλο, κάνε USE τη Raven room invitation. Πήγαινε κατευθείαν στο Sunnyvale rest home.

Επιτέλους, ο Pensky (ή κατά κόσμο Dennis Hopper) βρίσκεται μπροστά σου. Μίλησέ του για την υπόθεσή σου (μαθαίνεις για την Black Dahlia) και τους Torso killings. Ρώτησέ τον για τους εφιάλτες του, το Raven room και τη συγκέντρωση που θα γίνει εκεί.

Πήγαινε στο γραφείο σου. Κάνε κλικ στη βιβλιοθήκη, στο κατώτερο ράφι που βρίσκεται κοντά στο παράθυρο. Δεξιά βρίσκεις το βιβλίο που ανέφερε ο Pensky; "The Crusades, A Pictorial History". Παίρνεις το Raven's feather.

Επόμενη στάση το Museum of Natural History. Κάνε κλικ στο σφραγισμένο χαρτί που βρίσκεται στη θήκη. Βλέπεις τις σφραγίδες που έχει επάνω του. Βγες από το close-up και κάνε κλικ στη σφραγίδα. Ανοιξε το καπάκι της. Αριθμώντας τους δακτυλίους της σφραγίδας -από τον πιο μακρινό ως τον πλησιέστερο- από το 1 έως το 5 (δες και **φωτογραφία 4**), κάνε τα εξής: Κίνησε το δακτύλιο 4 δεξιά, έως ότου κινηθεί ο μηχανισμός της σφραγίδας. Ομοίως, τον 1 δεξιά, τον 5 δεξιά, τον 1 δεξιά, τον 2 δεξιά, τον 1 δεξιά, τον 3 δεξιά, τον 5 αριστερά, τον 1 δεξιά, τον 2 αριστερά, τον 3 αριστερά, τον 1 αριστερά και τον 4 αριστερά (εναλλακτικά πληκτρολόγησε "ringding").

Λίγο αργότερα θα βρεθείς στο Raven room, πρόσωπο με πρόσωπο με τον Von Hess. Ενώ ο τελευταίος σου δείχνει το iron cross key, ο Winslow θα σε πάρει διά της βίας για να σε συστήσει στον Eliot Ness. Κάνε κλικ στον Winslow, για να αποχωρήσεις "διακριτικά". Ο Von Hess έχει εξαφανιστεί πίσω από την πόρτα με τα γεωμετρικά σχήματα. Δεν μπορείς να μπεις όμως, εξαιτίας του φρουρού που θυμήθηκε λίγο αργά το καθήκον του. Γύρισε προς τα αριστερά. Πάνω στο τραπέζι υπάρχει ένα αναποδογυρισμένο πιάτο. Πάρε το και προχώρησε στο βάθος. Κάνε κλικ στο περιστρεφόμενο τραπέζι. Κάνε USE το dish. Κάνε κλικ στα ποτήρια στο δίσκο και...



9 Η πόρτα του Raven Room. Είναι προφανές πως κλειδαριά δεν υπάρχει.

BLACK DAHLIA



10 Το candlestick είναι το κλειδί για την ντουλάπα με τα προσωπικά αντικείμενα του Dr Eisenstadt.

Βρίσκεσαι στο απαραβίαστο δωμάτιο του Raven room. Πίσω σου βρίσκεται ό,τι απέμεινε από τα ποτήρια. Ολόγυρα στο δωμάτιο υπάρχουν δύο κορνιζαρισμένα κείμενα, ένας αστρολογικός χάρτης, ένα σχέδιο με ρούνες και ένα σκαλισμένο πέτρινο κυκλικό κομμάτι. Ρίξε μια ματιά στη βιβλιοθήκη και στα περιοδικά στο τραπέζι κοντά στο τζάκι. Κοίταξε το στρογγυλό τραπέζι. Ακριβώς από πάνω του υπάρχει μια αλυσίδα. Τράβηξέ την. Κάνε κλικ στο κέντρο του τραπεζιού. Βλέπεις τη φράση: "Each gift to Him is now devoted". Στο inventory, η 22η γραμμή των Helen's notes έχει αυτή τη φράση. Η ίδια φράση είναι γραμμένη με ρούνες στα parchment sheets.

Από τα 12 panels του τραπεζιού μπορείς να ανοίξεις μόνο τα 11. Κάθε panel έχει χαραγμένες επάνω του δύο ρούνες. Ανοίγοντάς τα με τη σωστή σειρά, θα ανοίξει και το 12ο. Η σωστή σειρά βρίσκεται στην 22η γραμμή των parchment sheets. Συνδυάζοντας τις ρούνες ανά δύο (με τη σειρά που είναι γραμμένες), τις αντιστοιχίζεις σε συγκεκριμένα panels. Ακριβώς μπροστά σου πρέπει να βρίσκεται το panel που δεν μπορείς να ανοίξεις. Αν αριθμήσεις το panel που βρίσκεται αριστερά του πρώτου και συνεχίσεις δεξιόστροφα αριθμώντας και τα υπόλοιπα, θα καταλήξεις σε αυτό που δεν ανοίγει με το νούμερο 12 (**φωτογραφία 5**). Ανοιξε λοιπόν τα panels με την εξής σειρά: 5, 7, 10, 11, 8, 3, 4, 6, 1, 2, 9 (εναλλακτικά πληκτρολόγησε "arthur"). Θα ανοίξει το 12ο panel και θα πάρεις το lizard skin book. Την επόμενη μέρα, προσπαθώντας να βρεις τον Pensky, θα αποτύχεις οικτρά. Μάλιστα, η αντιπαθητική νοσοκόμα που σε είδε μαζί του την προηγούμενη θα ισχυριστεί ότι αυτός δεν νοσηλεύτηκε ποτέ εκεί.

ΜΕΡΟΣ 3: ΚΥΝΗΓΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗ ΤΟΥ ΥΠΟΣΥΝΕΙΔΗΤΟΥ ΣΟΥ

Εφτασε ο χειμώνας του 1941 και εσύ εξακολουθείς να μην έχεις σημαντικά στοιχεία για την υπόθεσή σου. Λαμβάνεις το επείγον μήνυμα της madam Cassandra. Θα βρεθείς μπροστά της. Ρώτησέ τη για τον Pensky και πες της για τους εφιάλτες σου. Θα σου προτείνει να υποβληθείς σε ύπνωση. Δέξου το, δεν έχεις και τίποτα να χάσεις.

Μετά τα απίστευτα που εκτυλίσσονται, βρίσκεσαι σε έναν μάλλον ψυχεδελικό κόσμο. Πίσω σου είναι η archway, την οποία πρέπει να ανοίξεις. Κάνοντας κλικ επάνω της, διαπιστώνεις πως αριστερά και δεξιά της έχει διάφορα σύμβολα. Κάνοντας κλικ επάνω τους, τα παίρνεις και μπορείς να τα βάλεις σε νέα θέση. Τη σωστή σειρά θα τη μάθεις από το ίδιο σου το όνειρο.

Ακριβώς απέναντι από την archway υπάρχει ένα πέρασμα. Κάνε κλικ επάνω του. Θα βρεθείς σε μια παραλλαγή των χώρων που έχεις ήδη επισκεφθεί. Οταν ο κέρσορας γίνει βέλος, μπορείς να μετακινηθείς σε νέο χώρο. Σε καθέναν θα ακούς διάφορες φωνές να μιλούν συνεχώς. Γυρνώντας το βλέμμα σου σε συγκεκριμένο σημείο, απομονώνεις μια φωνή. Συνολικά υπάρχουν 15 φωνές, που σου δίνουν 15 hints για να ανοίξεις την archway. Αυτά είναι:

- If not chased itself by the star, the serpent will choose the comet's tale.
- The bird and the fish are the base of all.
- The serpent rises after the sun and sets after the moon.



11 Η γερμανική κρύπτη που κάποτε φύλασσε στο εσωτερικό της (με το αζημίωτο) όλα τα καταραμένα μέσα επίκλησης και καταστροφής του Odin.



12 Το gearshift puzzle.

- No twin can stand its sippling.
- By day the shield surrounds itself with the sun and the key, by night he prefers the moon and the fish.
- The comet is seen after the moon has risen.
- The key follows the shield when the moon is far away.
- The star follows the key.
- If west is the right and east is the left, you know on which side the sun will rise and on which the moon will set.
- A lonely fish loves the crown, though a lonely crown prefers the key.
- The crown and the bird sit on its right and left.
- When the bird is away from the sun, she is with the moon.
- The fishes are creatures of the moon, though she avoids their company.
- The sun loves the bird but only when she is alone.
- The keys are creatures of the sun.

Τελικά, τα σύμβολα τοποθετούνται ως εξής (βλ. και **φωτογραφία 6**):

Στην αριστερή πλευρά (από πάνω προς τα κάτω): crown, key, serpent, star, key, shield, sun, bird.

Στη δεξιά πλευρά (πάλι από πάνω προς τα κάτω): bird, moon, shield, fish, serpent, comet, crown, fish.

Αν όλα αυτά σου φαίνονται πολύ ψυχεδελικά, γράψε "cancan". Η πόρτα ανοίγει και σε οδηγεί στο αχανές διάστημα. Πρέπει να επιλέξεις τους πλανήτες όπου θα κάνεις κλικ με τη σωστή σειρά. Προς το παρόν δεν έχεις κανένα στοιχείο για το πώς θα το κάνεις, οπότε βγες από την κατάσταση ύπνωσης (είτε με ESC είτε με δεξί κλικ και επιλέγοντας World Map). Μίλησε στην Cassy για τις crystal spheres. Διάβασε και την επόμενη σελίδα του βιβλίου που σου δίνει. Βλέπεις ότι κάθε πλανήτης έχει διαφορετικούς τρόπους συμβολισμού του.



13 **Το safe αυτό παρέχει όλα τα μέσα για να το ανοίξεις. Και όμως, δεν είναι τόσο εύκολο.**

Βγες από το close-up και πήγαινε στο Sullivan's office. Ρώτησε για τον Von Hess και επιπλέον μίλησε για τη σχέση μεταξύ της Brotherhood of Thule και των Torso murders.

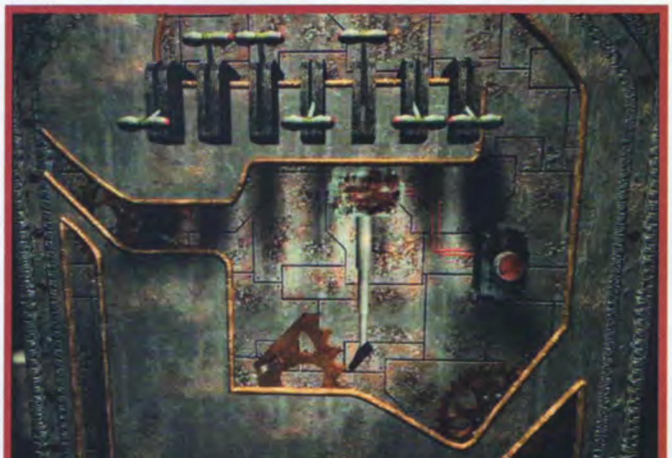
Φύγε και πήγαινε στο Detective Merylo's office. Ρώτησέ τον για τον Von Hess (παίρνεις τη folded invitation), για το medallion που είχε επάνω του και για τα στοιχεία των Torso killings. Κάνε κλικ σε καθένα στοιχείο. Πρόσεξε στο πρώτο. Τοποθετώντας τον κέρσορα στην άκρη του χαρτιού, γυρνάς τις σελίδες. Κάνε κλικ στην τρίτη σελίδα. Μαθαίνεις τη διεύθυνση του Angelo Santini, του πρώτου θύματος. Ελέγχοντας και τα υπόλοιπα στοιχεία, ο detective θα σε κατατοπίσει εκτενέστερα. Το 19ο στοιχείο λείπει. Βρίσκεται στα χέρια του Dick Winslow στο FBI.

Ωρα να περάσεις μια βόλτα από κει. Ρώτησε τον Winslow για τον Pensky, τον Von Hess και το medallion που είχε. Επίσης, για τα στοιχεία που έχει στο γραφείο του. Πες του για το στοιχείο που πήρε από την αστυνομία.

Πήγαινε στο Santini's home. Μίλησε με τη μητέρα του Santini δύο φορές. Υπάρχουν διάφορες φωτογραφίες και posters στους τοίχους. Κοίταξε και το γραφείο, το πρώτο συρτάρι του και το συρτάρι του κομοδίνου. Ακριβώς απέναντι από το κρεβάτι υπάρχει μια σιφονιέρα. Πάνω της θα βρεις το Golf Tee puzzle. Δεν χρειάζεται να το λύσεις (δεν είναι και τίποτα δύσκολο), παίζει περισσότερο διακοσμητικό παρά ουσιαστικό ρόλο στο παιχνίδι. Δίπλα από την πόρτα υπάρχει ο διακόπτης για το φως - κλείσε τον. Κάνε κλικ στο παράθυρο που βρίσκεται στα δεξιά του κρεβατιού και κατέβασε (με click'n drag) τη σήτα του. Θα βρεις μία φωτογραφία του Santini μαζί με τον Louie στο Raven room.

Πήγαινε στο αστυνομικό τμήμα. Ρώτησε τον Merylo για την εφημερίδα που έλειπε. Κοίταξε προσεκτικά τις εφημερίδες. Μερικά νούμερα έχουν σημαδευτεί με αίμα. Κάθεσαι καλά; Ρίξε μια ματιά στο σημειωματάριό σου. Πρέπει να υπάρχει μια καταχώριση των πλανητών και των συμβολικών, χρωματικών και αριθμητικών αντιστοιχιών τους. Στις εφημερίδες (!) βρίσκεται η σειρά με την οποία θα επιλέξεις τους πλανήτες στο όνειρό σου!!! Τα νούμερα που εντοπίζεις τελικά είναι: 15, 65, 260, 175, 111, 369, 34, 4. Οι πλανήτες στους οποίους αντιστοιχούν: Saturn, Mars, Mercury, Venus, Sun, Moon, Jupiter, Earth.

Πήγαινε στη madam Cassandra. Πες της να σε υποβάλει σε ύπνωση. Πήγαινε σε κάθε πλανήτη με τη δοθείσα σειρά (τα σύμβολα που έχει καθένας πάνω του θα σε βοηθήσουν). Μόλις δεις τον γκρίζο πλανήτη, κάνε κλικ πάνω του. Θα βρεθείς σε μια πέτρινη αίθουσα. Προχώρησε μπροστά και κάνε κλικ στη λιμνούλα με το νερό. Στο κάτω μέρος της βρίσκεις μερικές πέτρες με σύμβολα πάνω τους. Κάθε φορά που θα βάζεις μία στο νερό, θα βλέπεις κι ένα όραμα. Ετσι, θα δεις τον Louie Fischer (2 φορές), τον νεαρό Santini να κρύβει κάτι στο δωμάτιό του, τον εαυτό σου ενώ είσαι υπνωτισμένος, κάποιον στο μπαρ, το διώκτη



14 **Το half-a-gear puzzle.**

BLACK DAHLIA

των ονείρων σου στους υπονόμους και, τέλος, τον Pensky. Βγες από την κατάσταση ύπνωσης και πες στην Cassy για την αίθουσα και το όραμα του υπνωτισμένου εαυτού σου.

Πήγαινε στο Santini's home. Προχώρησε στο βάθος δεξιά και κάνε κλικ στη δεξιά σανίδα που βρίσκεται στον τοίχο κάτω-κάτω. Βρίσκεις ένα απόσπασμα ιστορικού βιβλίου κι έναν φάκελο με χρήματα. Μέσα του υπάρχει κι ένα γράμμα από τον Pensky.

Πήγαινε στο Kingsbury Run. Θα δεις τον άνθρωπο που κόντεψε να σε τρελάνει να προσπαθεί να μπει στους υπονόμους. Τον ακολουθείς. Προχώρησε μπροστά. Στρίψε δεξιά και συνέχισε ευθεία. Προχώρησε ευθεία άλλες 3 φορές και μετά στρίψε αριστερά. Προχώρησε ευθεία άλλες 5 φορές. Θα βρεθείς σε ένα αδιέξοδο με μερικούς σωλήνες στα δεξιά. Κάνε κλικ στους τελευταίους. Βρίσκοντας αίμα επάνω τους, αυτό σημαίνει πως πρέπει να ανοίγουν κάποιο μυστικό πέρασμα (ο δολοφόνος πέρασε από εδώ).

Πρέπει να κινήσεις τις βαλβίδες έτσι, ώστε όλοι οι δείκτες να έχουν την ίδια ένδειξη με εκείνη που βρίσκεται κάτω-κάτω (**φωτογραφία 7**). Κίνησε τη βαλβίδα Γ σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού, έως ότου ο δείκτης 2 φτάσει στο 30. Μετά τη βαλβίδα Δ κατά την ίδια φορά, ώστε ο πρώτος δείκτης να δείξει 40. Κίνησε τη βαλβίδα Β με φορά αντίθετη από αυτή των δεικτών του ρολογιού, έως ότου ο δείκτης 1 δείξει 10. Κίνησε τη βαλβίδα Δ σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού, ώστε οι δείκτες 1 και 4 να δείξουν 30. Κίνησε και τη βαλβίδα Α με φορά αντίθετη αυτής των δεικτών του ρολογιού, ώστε ο δείκτης 3 να δείξει 30 (κωδικός Pressure). Ανοίγει το μυστικό πέρασμα. Θα βρεθείς μπροστά σε μια πόρτα. Κάνε κλικ στην επιφάνειά της, για να σημειώσεις τις ρούνες που έχουν χαραχτεί εκεί. Κάνε κλικ και στο κέντρο της, στο σχήμα του σταυρού.

Πήγαινε στο FBI. Ζήτησε από τον Winslow το medallion του Von Hess. Θα βρεθείτε και οι δύο στους υπονόμους. Κάνε πάλι κλικ στο κέντρο της πόρτας. Οταν την ανοίξεις, ο Winslow θα φύγει λίγο βιαστικά. Θα βρεθείς μπροστά σε μια νέα πόρτα. Και αυτή είναι κλειδωμένη με puzzle. Πρέπει να κινήσεις τους 8 μικρούς μοχλούς έτσι, ώστε οι 6 μεταλλικές μπάρες να εμφανίσουν το δακτύλιο με τον οποίο έχουν σημαδευτεί.

Στη **φωτογραφία 8** έχω αριθμήσει τους μοχλούς. Κάνε κλικ σε καθέναν από αυτούς με την εξής σειρά: 7, 3, 2, 6, 1 (κωδικός Barbell). Ανοίγει και αυτή η πόρτα, αλλά δυστυχώς άλλη μία παρουσιάζεται μπροστά σου. Αυτή δεν πρόκειται να την ανοίξεις με τίποτα. Κοίταξε ψηλά και λίγο προς τα αριστερά: ένας εξαερισμός. Κάνε κλικ πάνω του και θα σου αποκαλύψει πολλά.

Πήγαινε στο Raven room. Αμέσως μόλις μπεις θα βρεις τη βαριά πόρτα του επτασφράγιστου δωματίου πίσω σου. Δυστυχώς δεν ανοίγει όπως οι κοινές πόρτες, αλλά πρέπει να πατήσεις συγκεκριμένα σύμβολα με συγκεκριμένη σειρά. Αυτή βρίσκεται στην invitation που πήρες από τον detective Merylo (το αντικείμενο που είχε πάρει ο Von Hess από το δωμάτιο του Muhlhaven - ήταν αυτό που δεν πρόλαβες να πάρεις). Για να δεις το συνδυασμό, πρέπει να διπλώσεις κατάλληλα το χαρτί (ΔΕΝ το έχω καταφέρει ακόμα!).

Το καλό το παλικάρι, όμως, ξέρει κι άλλο μονοπάτι. Εφόσον τα σύμβολα είναι χωρισμένα ανά δύο, από τα 4 ζευγάρια προκύπτουν 16 πιθανοί συνδυασμοί. Με λίγη υπομονή και καλή θέληση όλα γίνονται (τουλάχιστον έτσι λένε).

Τελικά ανοίγεις την πόρτα, πατώντας τα γεωμετρικά σχήματα ως εξής (**φωτογραφία 9**): 5, 2, 4, 3, 1, 6, 4, 6 (κωδικός Triangle).

Αφού μπεις, προχώρησε μπροστά και κάνε κλικ στο αριστερό candlestick (2 φορές). Είναι περιστρεφόμενο σε 5 σημεία του. Από πάνω προς τα κάτω, αριθμημένα από το 1 έως το 5 (**φωτογραφία 10**), γύρισε το 2ο τμήμα δύο φορές αριστερά, το 5ο δύο φορές αριστερά και το 3ο δύο φορές δεξιά. Η ντουλάπα ανοίγει και είσαι ελεύθερος να πάρεις το talisman του δολοφόνου.

Γρήγορα στη madam Cassy, για να υποβληθείς σε ύπνωση. Θα βρεθείς πάλι στο θολωτό δωμάτιο με τη λιμνούλα. Πλησίασέ τη. Αυτή τη φορά, στις πέτρες που θα έχει δίπλα της έχει προστεθεί άλλη μία. Κάνε κλικ πάνω της. Βλέπεις το δολοφόνο να ανοίγει ένα νέο μυστικό πέρασμα. Και μετά...

Πηγαίνεις μαζί με τον Merylo στο Raven room. Στρίψε προς τα δεξιά (εκεί όπου βρίσκεται ο αστρολογικός χάρτης) και προχώρησε ευθεία. Δεξιά σου, κάνε κλικ στο δεξιότερο βιβλίο στο μεσαίο ράφι. Ενα μυστικό πέρασμα θα αποκαλυφθεί πίσω από την ντουλάπα. Ακολουθεί ένας γενικός χαμός...

ΜΕΡΟΣ 4: Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ

Η Αμερική αποφασίζει να συμμετάσχει δυναμικά στο Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο. Το 1942 μετατίθεσαι στην Ευρώπη ως πράκτορας της OSS. Το 1945 σε καλούν να ανοίξεις μια γερμανική κρύπτη, που είναι κλειδωμένη με περίεργο τρόπο. Ακριβώς από πάνω της υπάρχει μια μοντέρνα απεικόνιση του Odin, διακοσμημένη με χιτλερικές σημαίες.

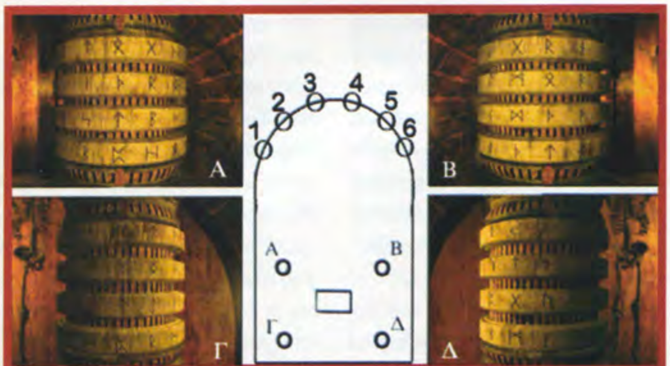
Κάνε κλικ στην πόρτα. Βλέπεις στο κέντρο τον Ηλιο και γύρω του διάφορους πλανήτες. Μπορούν να περιστραφούν γύρω από τον Ηλιο, όμως η κίνηση του ενός επηρεάζει και άλλους. Κάθε πλανήτης έχει μια σκοτεινή και μια φωτεινή πλευρά. Ομως τίνος η φωτεινή δύναμη είναι ισχυρότερη; Του ήλιου ή του Odin; Σύμφωνα με τους δημιουργούς της κρύπτης, σαφώς του δεύτερου. Τοποθέτησε τους πλανήτες έτσι, ώστε η φωτεινή πλευρά τους να βρίσκεται επάνω (περίπου όπως στη **φωτογραφία 11**). Μετά κάνε κλικ στον Ηλιο (εναλλακτικά, πληκτρολόγησε "sunspot"). Η κρύπτη ανοίγει και ο πολυλογάς που σε οδήγησε ως εκεί τρέχει



15 Τα stone pieces σού δείχνουν την επιφάνειά τους μόνο αν βυθιστούν σε νερό.



16 **Με αυτό τον τρόπο μπορείς να ανοίξεις τη σαρκοφάγο του Sergeant at Arms.**



17 **Κάτοψη του κεντρικού δωματίου του λαβυρίνθου. Στις κολόνες έχουν ήδη εισαχθεί οι σωστοί συνδυασμοί που ανοίγουν το μυστικό πέρασμα.**

να ειδοποιήσει τους ανωτέρους του. Εν τω μεταξύ έχεις την ευκαιρία να ψάξεις για λίγο μόνος σου το χώρο.

Η κρύπτη περιλαμβάνει στο εσωτερικό της τρία θησαυροφυλάκια. Το πρώτο από αριστερά έχει επάνω του ένα τετράγωνο χωρισμένο σε τέσσερα κομμάτια. Μια μικρή μπίλια βρίσκεται ανάμεσα σε αυτά και κινείται γύρω τους μέσω ενός σύρματος. Στη **φωτογραφία 12** έχω σημειώσει τα διάφορα σημεία όπου η μπίλια συναντά γωνίες των 4 κομματιών. Κάνεις την εξής διαδρομή: ΕΔΑΒΕΔΗΘΕΒΑΔΕΖΓΒΑΔΕΖΓΒΕΔΗΘΙΖΕΔ (κωδικός Ladybug). Οι 8 μπάρες που το κρατούσαν κλειστό ανοίγουν. Μέσα του όμως δεν υπάρχει τίποτα. Το δεύτερο (μεσαίο) θησαυροφυλάκιο έχει εξωτερικά 8 κλειδαριές. Τα κλειδιά είναι ακριβώς από πάνω τους. Μόνο που αρκετά από αυτά ταιριάζουν σε περισσότερες από μία κλειδαριές. Στη **φωτογραφία 13** φαίνεται η αντιστοιχία κλειδιών-κλειδαριών (το ανοίγεις και τυπώνοντας "keypunch"). Και αυτό όμως είναι άδειο. Το τρίτο θησαυροφυλάκιο θα ανοίξει αφού τοποθετηθούν οι 7 μοχλοί έτσι ώστε, πατώντας το κόκκινο πλήκτρο, ο μηχανισμός που κινείται να στρίψει το γρανάζι.

Τοποθέτησε τους μοχλούς από αριστερά προς τα δεξιά: κάτω, πάνω, πάνω, κάτω, πάνω, κάτω, κάτω (βλ. και **φωτογραφία 14**). Πάτησε το κόκκινο πλήκτρο όσες φορές χρειαστεί, μέχρι να μη φαίνεται πια το μεγάλο γρανάζι. Μέσα του βρίσκεις (επιτέλους!) την Black Dahlia. Ομως αμέσως μόλις την πάρεις στα χέρια σου θα τη χάσεις, εξαιτίας της γραφειοκρατικής επιμονής της στρατιωτικής αστυνομίας.

Ενα χρόνο αργότερα, κι ενώ ο πόλεμος έχει τελειώσει, είσαι πλέον κυνηγός επικηρυγμένων Γερμανών εγκληματιών πολέμου για λογαριασμό του State Department. Κάποιος πληροφοριοδότης σε οδηγεί σε ένα μοναστήρι στα σύνορα Αυστρίας-Ελβετίας. Εκεί συγκεντρώνονται στελέχη των SS, ενώ στην περιοχή έχουν βρεθεί διαμελισμένα πτώματα, όπως πριν από χρόνια στο Cleveland.

Καταφέρνεις να χωθείς κρυφά στο κελάρι. Γύρνα προς τα αριστερά και προχώρα ευθεία. Κάνε κλικ στο ματάκι της ξύλινης πόρτας. Ουπς, κίνδυνος! Γύρισε ανάποδα και προχώρησε ευθεία. Στρίψε αριστερά και ξανά ευθεία. Βλέπεις ένα πηγάδι. Ψηλά υπάρχει ένας γάντζος, αλλά δεν τον φτάνεις. Στρίψε αριστερά και προχώρησε ανάμεσα στα κιβώτια.

Βλέπεις το βίντσι του πηγαδιού. Κάνε κλικ στον αριστερό μοχλό. Ανοίγεις το φρένο. Κάνε κλικ και στο δεξιό. Ελευθερώνεις λίγο σχοινί. Κάνε ξανά κλικ στο δεξί μοχλό, για να βάλεις το γρανάζι στη θέση του. Διαφορετικά, αν προσπαθήσεις να κατέβεις, θα πεθάνεις. Γύρισε δεξιά και προχώρησε ευθεία για να βρεις το πηγάδι. Κάνε κλικ στο γάντζο, που τώρα είναι προσβάσιμος. Λίγο αργότερα θα βρεθείς στις κατακόμβες του μοναστηριού.

Κάνε οπωσδήποτε "save". Οι κατακόμβες είναι σωστός λαβύρινθος (καμιά σχέση με τους υπονόμους του Cleveland) και υπάρχει κίνδυνος να χαθείς. Βέβαια θα ξαναβρείς το δρόμο σου, αλλά θα παιδευτείς αρκετά. Προχώρησε μπροστά και στη διασταύρωση στρίψε δεξιά και συνέχισε μπροστά. Προχώρησε ευθεία άλλες δύο φορές και ακολούθησε τη δεξιά διασταύρωση. Αλλες δύο φορές ευθεία και θα δεις ένα δωματιάκι στα δεξιά. Μπες μέσα. Κάνε κλικ στο σκαλιστό βάθρο αλλά και στο κουτί που βρίσκεται κάτω και δεξιά του. Παίρνεις το artifact. Μπες στο inventory. Το γυρίζεις και από την άλλη πλευρά. Κοίταξε τα χαρτιά του Santini. Σου εξηγούν αρκετά σχετικά με την ιστορία των Knights of the Trinity, ενώ έχουν άμεσες αναφορές για το χώρο όπου βρίσκεσαι.

Βγες από το δωματιάκι, γύρισε 180 μοίρες και προχώρησε ευθεία, δεξιά στη διασταύρωση και 3 φορές ευθεία. Θα βρεθείς στον τύμβο του Herald. Γύρω σου υπάρχουν ένα πιθάρι, αρκε-



18 **Η bag of runes ουσιαστικά αποτελεί πιστό αντίγραφο της Black Dahlia και τη φυλακή της ψυχής του Estefan.**

Black Dahlia



19 Ετοιμος να δεις ποιο είναι το πραγματικό περιεχόμενο της αποσκευής του "φίλου" σου.

τά κεραμικά σκεύη και σκελετοί οπαδών της Τάξης. Ακριβώς μπροστά σου θα δεις τον τύμβο. Κάνε κλικ στο οικόσημο που βρίσκεται από πάνω του και στη συνέχεια στον ίδιο. Στο κέντρο του υπάρχει κάτι σαν κλειδαριά. Κάνε κλικ πάνω του και USE το artifact. Ο τύμβος ανοίγει και στη γυαλιστερή επιφάνεια του σκέπαστρου αντικαθρεφτίζονται ρούνες, οι οποίες είναι χαραγμένες πάνω από τον τύμβο σε σημείο όπου δεν μπορούσες να τις δεις απευθείας. Στα δεξιά του τάφου υπάρχει ένα κουτί. Μέσα του θα βρεις ένα κράνος, το οποίο φυσικά δεν παίρνεις μαζί σου.

Βγες από το δωμάτιο αυτό. Προχώρησε 2 φορές ευθεία, 2 φορές δεξιά και 1 ευθεία. Θα βρεθείς στο κεντρικό δωμάτιο του λαβυρίνθου. Στο κέντρο θα δεις άλλον έναν τύμβο, όμως μην πας εκεί ακόμα. Γύρισε αριστερά (όπως βλέπεις τον τύμβο) και μπες στο τρίτο πέρασμα που συναντάς (είναι η είσοδος 4, όπως φαίνεται στο σχήμα της φωτογραφίας 17). Προχώρησε αριστερά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, δεξιά, 2 φορές ευθεία, αριστερά, 2 φορές ευθεία. Θα βρεθείς στο θάλαμο του Scribe. Στα αριστερά σου θα δεις τον τύμβο. Μέσα του θα βρεις τα stone pieces. Στη συνέχεια γύρισε δεξιά και κάνε κλικ στο άγαλμα με το νιπτήρα. Κάνε USE τα stone pieces. Τα αδειάζεις στο νερό και τώρα βλέπεις πως κάτι είναι ζωγραφισμένο πάνω τους. Πρέπει να τοποθετήσεις τις πέτρες έτσι, ώστε να σχηματίσεις τις ρούνες που έχουν χαραχτεί επάνω τους (**φωτογραφία 15**). Δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο (κωδικός Rock33). Σημειώνεις και αυτές τις ρούνες στο σημειωματάριό σου.

Βγες και προχώρησε 2 φορές ευθεία, αριστερά, ευθεία, αριστερά, 2 φορές ευθεία, 2 φορές αριστερά, 3 φορές ευθεία, αριστερά, ευθεία. Θα βρεθείς στο θάλαμο του Sergeant at Arms. (Το έμβλημα του είναι ακριβώς πάνω από την είσοδο. Δεξιά της υπάρχει και μια μαρμάρινη πλάκα). Εκτός από τους διάφορους σκελετούς και κεραμικά σκεύη, βλέπεις και μερικά σπαθιά. Κάνε κλικ στον τύμβο και στο καπάκι του. Πρέπει να μετακινήσεις τα τουβλάκια έτσι, ώστε τα 4 ακριανά να βγουν προς τα έξω (ένας τρόπος που γίνεται αυτό φαίνεται στη **φωτογραφία 16** - κωδικός Blockhead).

Ο τύμβος ανοίγει και στο ξίφος του Sergeant θα βρεις ακόμα 4 ρούνες. Κάνε κλικ επάνω τους. Βγες από το θάλαμο και προχώρησε ευθεία, αριστερά, ευθεία, αριστερά, 2 φορές ευθεία, αριστερά, 2 φορές ευθεία. Ο τεράστιος θάλαμος που βρίσκεται μπροστά σου φρουρεί τα απομεινάρια του Landulph. Προχώρησε μπροστά δύο φορές. Πατώντας το πρώτο σκαλί, βλέπεις από πρώτο χέρι πώς φρουρείται ο τύμβος του αρχηγού της Τάξης. Σε κάθε σκαλοπάτι υπάρχουν τρεις πλάκες (από αριστερά προς δεξιά: 1, 2, 3). Πάτησε στις 1, 3, 3, 2, 3, 1, 3. Φθάνεις με ασφάλεια στον τύμβο του Landulph. Δίπλα του (δεξιά και αριστερά) υπάρχουν αρκετά αντικείμενα. Κάνε κλικ στον τύμβο και στο καπάκι που τον σκεπάζει. Κάνε κλικ στις ρούνες που έχουν σκαλιστεί επάνω του.

Βγες από το close-up και κάνε πάλι κλικ, αυτή τη φορά στο εσωτερικό του τύμβου. Βλέπεις το ακέφαλο κουφάρι του Landulph. Φύγε (πατώντας στις πλάκες, από αριστερά προς δεξιά, με τη σειρά: 1, 3, 1, 2, 1, 1, 3) και βγες από το θάλαμο. Ακολούθησε αυτό το δρόμο: 2 φορές ευθεία, δεξιά, 2 φορές ευθεία, δεξιά, ευθεία, αριστερά, 3 φορές ευθεία, 2 φορές δεξιά, 2 φορές ευθεία, δεξιά, ευθεία, αριστερά, 2 φορές ευθεία, δεξιά, ευθεία, αριστερά, 2 φορές ευθεία, αριστερά, ευθεία, αριστερά.

Βρίσκεσαι ξανά στο κέντρο του λαβυρίνθου. Πλησίασε τον τύμβο με τις τέσσερις κολόνες. Μπροστά σου βρίσκονται τρείς σκελετοί. Μπορείς να τους δεις από κοντά. Κάνε κλικ σε μία από τις κολόνες. Βλέπεις τέσσερις δακτυλίους με ρούνες χαραγμένες επάνω τους. Πρέπει να τοποθετήσεις τους δακτυλίους έτσι, ώστε στην ευθεία που ορίζεται από τις δύο μεταλλικές πλάκες (πάνω και κάτω) να εμφανίζεται η τετράδα από ρούνες ενός από τους τέσσερις επικεφαλής της Τάξης των Ιπποτών. Σε κάθε κολόνα μπορεί να εισαχθεί μόνο μια σωστή τετράδα, οπότε δεν θα δυσκολευτείς ιδιαίτερα. Οι ρούνες τοποθετούνται από πάνω προς τα κάτω. Θυμήσου μόνο πως οι ρούνες που έχουν καταχωριστεί στο σημειωματάριό σου από τον τύμβο του Herald έχουν γραφτεί όπως τις είδες, δηλαδή ανάποδα, αφού δεν τις είδες απευθείας αλλά μέσω της γυαλιστερής επιφάνειας του σκέπαστρου του τάφου. (Επιπλέον, ας σημειωθεί ότι η καταχώριση του σωστού συνδυασμού ΠΡΕΠΕΙ να γίνει αφού επισκεφθείς και τους τέσσερις τάφους των ιπποτών. Διαφορετικά υπάρχει κίνδυνος το παιχνίδι να κολλήσει και να μην ανοίγει το μυστικό πέρασμα, ασχέτως εάν εισάγεις τη σωστή απάντηση -βλ. και **φωτογραφία 17**- κωδικός Temple.)

Ενα μυστικό πέρασμα ανοίγει και καταλήγεις μέσα στο θάλαμο όπου είναι θαμμένος ο Estefan. Προχώρησε μπροστά. Η πόρτα που βρίσκεται ακριβώς μπροστά σου δεν ανοίγει με τίποτα. Παρατήρησε τις τοιχογραφίες που βρίσκονται ολόγυρα. Εχοντας διαβάσει τα χαρτιά του Santini, καταλαβαίνεις πως ήρθε η ώρα να ξεσκονίσεις την ξεχασμένη bag of runes. Στο σημειωματάριό σου έχουν ήδη καταχωριστεί αρκετές ομάδες από ρούνες. Αξιοποιώντας τες κατάλληλα μπορείς να συμπληρώσεις τα κομμάτια του πιστού αντιγράφου της Black Dahlia. Δεν είναι όμως και τόσο εύκολο, αφού για ένα σημαντικό τμήμα τους δεν έχεις hints. Επομένως πρέπει να πειραματιστείς αρκετά (**φωτογραφία 18**). Για να μην παιδευτείς, τύπωσε "gemstone". Αφού τελειώσεις, κάνε κλικ στον τάφο του Estefan και κάνε USE την bag of runes.

Το πνεύμα του Estefan ελευθερώνεται και σου εξηγεί τι έγινε



20 Το cane του Eisenstadt, ακριβώς προτού ανοίξει.

στο παρελθόν και τι πρέπει να κάνεις τώρα. Στρίψε αριστερά και προχώρησε ευθεία. Κάνε κλικ στο πλακάκι στα δεξιά σου 2 φορές. Προχώρησε γύρω από τον τάφο. Αλλα δύο πλακάκια βρίσκονται στην άλλη πλευρά του. Κάνε κλικ στο αριστερό 3 φορές και στο δεξί 2 φορές. Γύρισε πίσω και δες μέσα από τα κιάλια. Βλέπεις ένα πλήκτρο. Στρίψε αριστερά, προχώρησε ευθεία και ψάξε στα αριστερά για το πλήκτρο που είδες πριν από λίγο. Βρίσκεται σχεδόν από πίσω σου. Κάνε κλικ επάνω του. Παίρνεις ένα τελετουργικό μαχαίρι και ακολουθείς το μυστικό πέρασμα που άνοιξε.

Θα βρεθείς μέσα στο μοναστήρι μαζί με τον Von Hess. Ρώτησέ τον για τον Torso killer στο Cleveland και για την τελετή στο μοναστήρι. Κάνε κλικ πάνω του άλλη μία φορά. Ο Winslow επεμβαίνει (πάλι!). Αυτή τη φορά όμως τα πράγματα θα είναι λίγο διαφορετικά. Αφού γλιτώσεις το τομάρι σου παρά τρίχα, μαθαίνεις πως το πετράδι πουλήθηκε στη μαύρη αγορά, καταλήγοντας στα χέρια ενός πιλότου της αμερικανικής αεροπορίας, ονόματι Matt Collins. Φθάνοντας στη βάση του όμως, θα μάθεις ότι πέθανε κάτω από εξαιρετικά ύποπτες συνθήκες. Ρώτησε το συνάδελφό του για τον Collins και για το κρεβάτι του στο θάλαμο. Πίσω σου θα βρεις το μπαούλο του. Ανοιξέ το. Στο εσωτερικό θα βρεις διάφορα πράγματα. Σύρε (με click'n'drag) το αριστερό ραφάκι προς τα δεξιά. Κάνε κλικ στα γράμματα πάνω αριστερά. Μαθαίνεις για την Elizabeth Short.

ΜΕΡΟΣ 5: ΠΡΟΣΠΑΘΩΝΤΑΣ ΝΑ ΑΠΟΤΡΕΨΕΙΣ ΤΟ ΑΝΑΠΟΦΕΥΚΤΟ

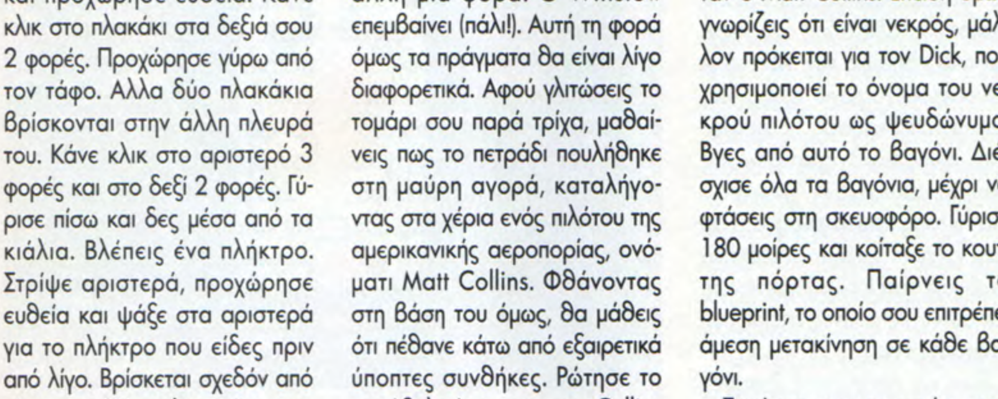
Ιανουάριος του 1947. Βρίσκεσαι στο τρένο καθ' οδόν για Los Angeles. Κάνε κλικ στο πιάτο, το φλιτζάνι, τα τσιγάρα και τον αναπτήρα και, τέλος, στο τασάκι. Ο Winslow είναι στο ίδιο τρένο.

Πήγαινε προς την πόρτα. Προς τα δεξιά θα δεις τη λίστα των επιβατών που δείπνησαν (είναι πάνω στον πάγκο του ελεγκτή). Στην προηγούμενη βάρδια, στο δικό σου τραπέζι καθόταν ο Matt Collins. Επειδή όμως γνωρίζεις ότι είναι νεκρός, μάλλον πρόκειται για τον Dick, που χρησιμοποιεί το όνομα του νεκρού πιλότου ως ψευδώνυμο. Βγες από αυτό το βαγόνι. Διέσχισε όλα τα βαγόνια, μέχρι να φτάσεις στη σκευοφόρο. Γύρισε 180 μοίρες και κοίταξε το κουτί της πόρτας. Παίρνεις το blueprint, το οποίο σου επιτρέπει άμεση μετακίνηση σε κάθε βαγόνι.

Συνέχισε να προχωράς προς το βάθος της σκευοφόρου. Επειτα από ακόμα δύο πόρτες, φτάνεις στο γραφείο του ελεγκτή. Ρώτησέ τον για την κουκέτα του Collins. Μόλις σε ρωτήσει για το ακριβές όνομά του, πληκτρολόγησε "Matt Collins" (και πάτησε "Enter"). Δεν πετυχαίνεις και πολλά πράγματα. Ξανά στη σκευοφόρο. Προχώρησε δύο βήματα πλησιάζοντας την πόρτα όπου βρήκες το blueprint. Στα δεξιά σου, στο ράφι θα βρεις ένα κουβάρι σπάγκο. Γύρισε προς την αντίθετη κατεύθυνση, προχώρησε μία φορά μπροστά και κάνε κλικ στη βαλίτσα που βρίσκεται λίγο δεξιά στο πάτωμα. Παρατήρησε τι συμβαίνει. Εκεί κοντά υπάρχει το φρένο εκτάκτου ανάγκης (προς τα πάνω, στο δεξί πλευρό του βαγονιού). Κάνε κλικ επάνω του. Ξανακάνε κλικ στη βαλίτσα και USE το string.

Φύγε γρήγορα από τη σκευοφόρο και πήγαινε στο διπλανό βαγόνι. Ο ελεγκτής φεύγει από το γραφείο του σαν τρελός. Ωρα να πας μια βόλτα εκεί. Υπάρχουν διάφορα πράγματα τόσο στους τοίχους όσο και στο γραφείο. Κάνε κλικ στο γραφείο και στο αριστερό συρτάρι του. Βρίσκεις τη λίστα με τις θέσεις των επιβατών. Ο "Matt" βρίσκεται στο βαγόνι 283 (από το όνομα του αχθοφόρου διαπιστώνεις ότι έχει την κουκέτα 7). Πάνω στο γραφείο υπάρχει μία λίστα με τις επισκευές που πρέπει να γίνουν σε κάθε βαγόνι. Το όχημα 283 έχει ένα σπασμένο φως, λεκέδες στο χαλί και μια ξεφτισμένη ξύλινη επένδυση.

Το βαγόνι που ταιριάζει στην περιγραφή αυτή είναι το μεσαίο στη μεσαία σειρά του blueprint. Πήγαινε εκεί και μπες στην κουκέτα νούμερο 7. Πάνω στο κομοδίνο δεν υπάρχει τίποτα, στο πρώτο συρτάρι του όμως βρίσκεις ένα χαρτάκι με μία ρούνα. Δυστυχώς, το χαρτί έχει πάνω του ναρκωτικό κι εσύ πέφτεις αναίσθητος. Αρκετή ώρα αργότερα θα ξυπνήσεις, μόνο που ο Winslow έχει γίνει καπνός. Γνωρίζεις για πρώτη φορά την Alice Casey. Αφού φύγεις λίγο βιαστικά, πήγαινε στον ελεγκτή και ρώτησέ τον για τον Collins. Μαθαί-



21+22 Τα τηλεγραφήματα που βρίσκεις σκισμένα στο σπίτι του Al King.

Black Dahlia

νεις ότι κατέβηκε στο Σικάγο, για να πάρει το εξπρές. Αφησε όμως πίσω τις αποσκευές του.

Μπες στη σκευοφόρο και προχώρησε 2 φορές μπροστά. Στο δεξί ράφι θα βρεις τη λίστα με τα νούμερα των αποσκευών. Ο "Collins" έχει το νούμερο 0100AA. Πήγαινε πάλι κοντά στην πόρτα της σκευοφόρου που οδηγεί στο γραφείο του ελεγκτή. Κοίταξε την ετικέτα του τρίτου μπαούλου, ξεκινώντας από το μεγάλο ξύλινο κιβώτιο (το τελευταίο στα αριστερά σου). Είναι η αποσκευή του Winslow. Κάνε κλικ πάνω του. Βγάλε το επάνω καρφί και βάλε το στην αριστερή τρύπα στο καπάκι του μπαούλου. Κάνε κλικ στο τμήμα του μεντεσέ που ελευθέρωσες. Κάνε κλικ στο επάνω αριστερό χερούλι και στα κιβώτια που εμφανίζονται. Περιέχουν μπουκάλια σαμπάνιας. Μόνο αυτό κουβαλούσε μαζί του το φιλαράκι σου;

Κλείσε τα κιβώτια και βγες από το close-up. Βγάλε το καρφάκι που βρίσκεται στο κάτω τμήμα του μεντεσέ και τοποθέτησέ το στη δεξιά τρύπα στο καπάκι του μπαούλου. Κάνε κλικ δύο φορές στο μεντεσέ, ώστε να τον ανεβάσεις επάνω. Πάρε το δεξί καρφάκι και βάλε το στην κεντρική τρύπα που αποκαλύφθηκε στην πρόσθια επιφάνεια του μπαούλου. Κάνε κλικ στο μεταλλικό σύρτη που βρίσκεται πιο κάτω. Πάρε και το αριστερό καρφάκι και βάλε το στην τρύπα που εμφανίστηκε κάτω-κάτω από το σύρτη. Πάρε το αριστερό πλαϊνό χερούλι και τοποθέτησέ το στις δύο τρύπες που βρίσκονται στο καπάκι του μπαούλου. Επίσης πάρε το κενό πλαίσιο που έμεινε και τοποθέτησέ το στη θήκη στην πρόσθια επιφάνεια. Πάρε και το χερούλι που μετακίνησες πριν από λίγο και τοποθέτησέ το στη νέα θέση του πλαισίου του (**φωτογραφία 19** - κωδικός Boxtop). Ανοίγεις ένα δεύτερο μυστικό θαλαμίσκο. Μέσα του βρίσκεις ένα τμήμα από το καπάκι της σαρκοφάγου του Landulph. Αλλαξε τις ετικέτες των αποσκευών. Πήγαινε στο diner. Προχώρησε μπροστά, για να καθίσεις μαζί με την Alice. Ζήτησέ της συγγνώμη για την προηγούμενη συμπεριφορά σου. Ρώτησέ την αν είδε τον Winslow καθώς και πού πηγαίνει. Μίλησέ της άλλη μία φορά.

Λίγο αργότερα φτάνεις στο Los Angeles και στο ξενοδοχείο "Sunset Arms". Υπάρχουν διάφορα κάδρα στους τοίχους - από το παράθυρο βλέπεις το Gabe's diner. Διάβασε το γράμμα της Short από το inventory. Κάνε κλικ πάνω στο κομοδίνο. Ζήτησε τους αριθμούς του Collins, της Short και, τελικά, της αστυνομίας. Κανόνισε ραντεβού με τον detective Maxwell. Κλείσε το τηλέφωνο και πήγαινε στο Gabe's diner. Μίλησε στον Maxwell για τη Short και τον Winslow. Μίλησέ του άλλη μία φορά. Λίγη ώρα αργότερα θα συναντήσεις την Alice και θα επιστρέψεις στο δωμάτιό σου.

Πήγαινε στο Boarding house. Μίλησε με την ιδιοκτήτρια για τη Short και ρώτησέ τη για την Black Dahlia. Το έπιπλο που βρίσκεται πίσω της δεν έχει τίποτα χρήσιμο. Ανοιξε την ντουλάπα στα δεξιά και κοίταξε την τσέπη του σακακιού. Βρίσκεις το "Be a Star" κουπόνι. Τίποτα και κάτω από το κρεβάτι. Στο πρώτο συρτάρι του κομοδίνου δίπλα θα βρεις ένα γράμμα, ενώ στο τελευταίο ένα χαρτί από το ξενοδοχείο "Biltmore". Πήγαινε εκεί. Κάνε USE τη φωτογραφία της Elizabeth Short στον μπάρμαν.

Φύγε και πήγαινε στα Train Station Shipping Offices. Κάνε κλικ στο δεξιό πάγκο. Ρώτησε τον υπάλληλο για το πακέτο του Winslow και για τον κατάλογο των πακέτων που έφθασαν. Κάνε κλικ στον αριστερό πάγκο. Ρώτησε για το δέμα του Winslow. No luck! Κάνε κλικ στο καλάθι των αχρήστων. Πάρε το πεταμένο κουτί. Κάνε κλικ στον αριστερό πάγκο και κάνε USE το box. Διάλεξε express delivery, αλλιώς θα το μετανιώσεις πικρά! Κάνε κλικ στο δεξιό πάγκο και "Ask about status of package". Πήγαινε πάλι στο δωμάτιό σου και στο "Biltmore Hotel".

Μίλησε στο μπάρμαν και πήγαινε στο Train Station Shipping Offices. Κάνε κλικ στο δεξιό πάγκο. Μαθαίνεις πως το πακέτο του Winslow παραλήφθηκε από την ABC Moving Co. Πήγαινε στο δωμάτιό σου και τηλεφώνησε στην εταιρία ABC Moving.

Πήγαινε στα γραφεία της εταιρίας. Κάνε κλικ στο γραφείο και στο μεσαίο αριστερό συρτάρι. Βρίσκεις τη λίστα με τα πακέτα και τους παραλήπτες τους. Δυστυχώς, είναι μισοσυμπληρωμένο. Διάβασε τα χαρτιά που βρίσκονται κρεμασμένα στον τοίχο δίπλα από το ημερολόγιο. Εξηγούν σε γενικές γραμμές το πώς κωδικοποιούνται τα πακέτα. Ακριβώς από κάτω τους βρίσκεις το file cabinet. Στις 10 Ιανουαρίου ο οδηγός Steve O. παρέδωσε ένα πακέτο, όμως αντί του ονόματος του παραλήπτη υπάρχει ο κωδικός AKP. Το πακέτο παραδόθηκε την 5η μέρα της 2ης εβδομάδας του χρόνου. Αφού ο κωδικός σχηματίζεται ως εξής: αρχικά οδηγού-αρχικά παραλήπτη-αριθμός μέρας και εβδομάδας, ο κωδικός του πακέτου που ψάχνεις θα είναι περίπου SOAKP52. Κάνε κλικ στο τελευταίο (κάτω) συρτάρι του file cabinet και βρες το φάκελο SO1AKP52.

Κάνε κλικ στο κόκκινο δελτίο αποστολής για να δεις ότι έφτασε στα RKO Studios και παραλήφθηκε από κάποιον Al King. Πήγαινε εκεί. Δυστυχώς, καθώς δεν έχεις πάσο, δεν μπορείς να μπεις. Πήγαινε στο ξενοδοχείο "Biltmore".

Επιτέλους, η Elizabeth (ή Lizzy, όπως προτιμά να τη φωνάζουν) θα είναι εδώ. Ρώτησέ τη για την Black Dahlia. Ζήτησε να τη δεις. Ξαφνικά, σου τηλεφωνούν από την αστυνομία και σου ζητούν να πας στην παραλία Manhattan. Μόνο που, αντί για την αστυνομία, ειδοποιήθηκες από τον Winslow. Μαντεύεις τι θα ακολουθήσει...

Λίγες μέρες αργότερα, η Short είναι άφαντη. Πήγαινε στο ξενοδοχείο "Biltmore". Ρώτησε τον μπάρμαν για τη Short και για τον τύπο με τον οποίο έφυγε. Δωρο-



23 Δεν χρειάζεται να είσαι μαθηματικός, για να λύσεις αυτή την εξισωσούλα.



24 Ρυθμίζοντας το τηλεσκόπιο με αυτό τον τρόπο, εντοπίζεις τον Winslow.

δόκησέ τον άλλη μία φορά. Μην μπεις στον κόπο να τον ρωτήσεις πού την πήγε, γιατί δεν ξέρει. Οταν τον ρωτήσεις για το κλειδί, πες με τη σειρά: "Play along", "Try the direct approach" και τέλος: "Question his integrity". Μίλησέ του ξανά και πες: "Ask about spare keys" και "Insult him". Μαθαίνεις ότι το δωμάτιο της Short είναι το 201.

Στρίψε αριστερά και προχώρησε ευθεία. Στρίψε δεξιά και ανέβα τις σκάλες. Προχώρησε μπροστά δύο φορές και στρίψε δεξιά. Κάνε κλικ στο δωμάτιο 201. Είναι κλειδωμένο. Κάνε κλικ στο παράθυρο και βγες έξω. Κάνε κλικ στο παράθυρο στα δεξιά. Δεν ανοίγει. Κάνε κλικ στο επάνω μέρος του και στη συνέχεια στο ξύλο στα δεξιά. Κάνε κλικ στο κάτω μέρος του παραθύρου και μπες μέσα. Θα βρεις μια μικρή βιβλιοθήκη, το κομοδίνο, μια σιφονιέρα και δύο περιοδικά στο έπιπλο απέναντι από το κρεβάτι. Πάνω στη σιφονιέρα θα δεις ένα βαζάκι γεμάτο κέρματα. Ομως δεν περιέχει τίποτα άλλο. Δίπλα στη σιφονιέρα υπάρχει μια πόρτα. Κάνε κλικ στο πάνω μέρος της. Θα βρεις ένα κλειδί. Αυτό ανοίγει τη θυρίδα στο σιδηροδρομικό σταθμό που αναφέρει στο γράμμα (Collins' letter). Φύγε και πήγαινε στο Train Station lockers.



25 Ακριβώς σε αυτό το σημείο σε περιμένει -εναγωνίως- ο "φιλαράκος" σου.

Κοίταξε το τηλέφωνο. Τα αρχικά του ονόματος Elizabeth Short (E.S.) αντιστοιχούν στα νούμερα 3, 7. Στο locker με αυτό το νούμερο (το 37) ταιριάζει το κλειδί που έχεις στα χέρια σου. Μπες στην αριστερή πλευρά των lockers. Κάνε κλικ στα δεξιά σου και στο locker νούμερο 37. Μέσα θα βρεις ένα γράμμα του Matt και την απόδειξη πώλησης της Black Dahlia στο Wellington's Antiques έναντι 250 δολαρίων.

Πήγαινε στο μαγαζί αυτό. Ρώτησε τον υπεύθυνο για το πετράδι και για το ποιος το αγόρασε (ποιος άλλος;). Σου λέει για το cane. Ζήτησε να το δεις. Το αγοράζεις. Μπες στο inventory. Κάτω από τη λαβή του μπαστουνιού υπάρχουν δακτύλιοι που περιστρέφονται χαραγμένοι με ρούνες. Πρέπει να τους τοποθετήσεις έτσι, ώστε να σχηματιστούν οι τετράδες από ρούνες που βρήκες στους τάφους των τεσσάρων Knights (ό,τι έκανες δηλαδή και με τις κολόνες στις κατακόμβες). Υπάρχουν περισσότεροι του ενός συνδυασμοί, αλλά δεν είναι κάτι ιδιαίτερα δύσκολο. (Στη **φωτογραφία 20** φαίνεται ένα τμήμα του συνδυασμού με τον οποίο ανοίγει το cane. Αν δεν θέλεις να πειραματιστείς με αυτόν, πληκτρολόγησε "candycane".)

Μέσα στη λαβή βρίσκεις τον treasure map. Πήγαινε στο ξενοδοχείο σου. Ο Maxwell και ένας συνάδελφός του σε περιμένουν. Πες στον Maxwell ότι ακολουθούσες στοιχεία και στη συνέχεια μίλησέ του για τον Winslow. Τελικά, η Alice έρχεται και σε ξελασπώνει. Ρώτησέ τη γιατί σε βοήθησε και κάνε κλικ άλλη μία φορά πάνω της, για να φύγει. Φύγε από το δωμάτιό σου και πήγαινε σε μια άλλη τοποθεσία. Μόλις επιστρέψεις, θα βρεις το πάσο που σου άφησε η Alice πάνω στο μαξιλάρι του κρεβατιού.

Πήγαινε στα movie studios. Ακριβώς μπροστά σου θα δεις την Alice. Πήγαινε να της μιλήσεις. Πίσω σου θα δεις ένα κιβώτιο (με τις ετικέτες του άλλαξες αυτές που είχε το μπαούλο του Winslow). Πήγαινε κοντά και κάνε κλικ επάνω του. Βλέπεις την απόδειξη παραλαβής υπογεγραμμένη από τον Al King. Κατευθύνσου ξανά στην Alice και ρώτησέ τη για τη σχέση που έχει ο King με τον Winslow. Μίλησέ της ακόμα μία φορά.

Πήγαινε στο σπίτι του Al King. Αφού μείνετε μόνοι με την Alice, ρώτησέ τη γιατί διάλεξε αυτή τη δουλειά. Στη συνέχεια κοίταξε τις 6 φωτογραφίες που βρίσκονται πίσω της και κάνε κλικ στα βιβλία, στο ράφι λίγο πιο δεξιά. Βρίσκεις δύο φωτογραφίες. Ο Winslow είναι σε μία από αυτές. Ακόμα δύο αντικείμενα βρίσκονται στον τοίχο δεξιά σου.

Γύρισε 180 μοίρες και προχώρησε στο βάθος. Αριστερά σου υπάρχουν δυο κάδρα, αλλά πιο ενδιαφέρον είναι το γραφείο μπροστά σου. Επάνω του θα βρεις ένα σημειωματάριο με τα εξής ζεύγη αριθμών: -.8/45, -1/-25, .2/5. Στα αριστερά σου βρίσκεται το τηλεσκόπιο. Κοίταξε και τα εγχειρίδια στο τραπεζάκι δίπλα του. Οι αριθμοί του σημειωματάριου είναι συντεταγμένες για το τηλεσκόπιο. Για να τις δοκιμάσεις, κάνε κλικ στο κουτάκι ακριβώς κάτω από το σωλήνα του τηλεσκόπιου. Κίνησε τα dials στα νούμερα που βρήκες στο σημειωματάριο (δηλαδή -0.8/-45, -1/-25, 0.2/5).

Στη συνέχεια βγες από το close-up και κάνε κλικ στο σωλήνα του τηλεσκόπιου. Με click-'n'drag κίνησε το βλέμμα σου έτσι, ώστε οι μαύροι δείκτες να δείξουν την ένδειξη που έχει ήδη καταχωριστεί στο τηλεσκόπιο (και φαίνεται από δύο άλλους δείκτες, που βρίσκονται στην εξωτερική πλευρά των κατακόρυφων αξόνων). Βλέπεις γιατί ο Al έχει τηλεσκόπιο στο σπίτι του.

Κάνε κλικ στο τεράστιο σιδερένιο καλάθι δίπλα από το γραφείο. Θα βρεις τα κομμάτια δύο

BLACK DAHLIA



26 Ετσι ανοίγει (υπό φυσιολογικές συνθήκες) το τελευταίο (;) μυστικό πέρασμα του παιχνιδιού.

τηλεγραφημάτων, μια εφημερίδα που αναφέρεται σε βανδαλισμούς σε κρύπτη νεκροταφείου (εκλάπη τμήμα του καλύμματος της σαρκοφάγου που φυλασσόταν εκεί), δύο βρώμικα γάντια και μία σμίλη.

Φύγε από το close-up και μπες στο inventory. Κάνε κλικ στο telegram. Πρέπει να συνδέσεις τα κομμάτια των τηλεγραφημάτων. (Αφού τελειώσεις, βγες από το inventory και μπες ξανά, για να τα δεις κολλημένα με σελοτέιπ. Ετσι βλέπεις αν έχεις λύσει το puzzle. Η λύση φαίνεται στη **φωτογραφία 21**. Εναλλακτικά τύπωσε "teleport".) Ρώτησε την Alice για το τηλεσκόπιο και τη fraternity photo.

Φύγε και πήγαινε στο Cemetery. Ολόγυρα στους τοίχους της κρύπτης υπάρχουν φιλοσοφικές απόψεις του βανδάλου που έσπασε το σκέπαστρο της σαρκοφάγου. Σε έναν τοίχο θα δεις ζωγραφισμένο τον πλανήτη Κρόνο με διάφορα σύμβολα και αριθμούς σε ισότητες. Λύνοντας την εξίσωση που δημιουργούν, βρίσκεις πως στο ερωτηματικό ταιριάζει ο αριθμός 27. Στα αριστερά της σαρκοφάγου υπάρχει ένα κίτρινο δοχείο. Μέσα του θα βρεις ένα στοιχείο που σου έχει αφήσει ο Winslow. Προχωρώντας στο βάθος δεξιά, πλησιάζεις τη σαρκοφάγο και βλέπεις άλλο ένα μήνυμα στον τοίχο δεξιά.

Φύγε και πήγαινε στο Al King's house. Κοίταξε το χάρτη που βρίσκεται πάνω από το γραφείο. Κάνε USE το treasure map. Προσάρμοσε τους άξονες του χάρτη με εκείνους του treasure map. Βλέπεις πως ταιριάζουν το σπίτι του King (σε ύψος 100μ.) και το Χ πάνω αριστερά (σε ύψος 250μ.). Η υψομετρική διαφορά τους είναι 150μ. Επιπλέον, στο Winslow's clue έχει κυκλωθεί με το σύμβολο του Κρόνου ο αριθμός 165. Ο Winslow γράφει πως πρέπει να το δεις 100 φορές, για να το καταλάβεις. Ισως λοιπόν να πρέπει πολλαπλασιάσεις 165x100=16.500. Κοίταξε πάλι τα χαρτιά του τηλεσκόπιου. Το δεξί χαρτί σου δείχνει πως για υψόμετρο 150μ. και απόσταση 16.500μ. η γωνία του τηλεσκόπιου πρέπει να είναι 0,5. Εξάλλου, το τηλεσκόπιο είναι της εταιρίας Saturn Telescopes. Σατανική σύμπτωση;

Κάνε κλικ στα δύο dials του τηλεσκόπιου και θέσε τους αριθμούς 0,5 και 27 (η εξίσωση του Κρόνου στο νεκροταφείο αυτό το αποτέλεσμα έδωσε). Κοίταξε μέσα από το τηλεσκόπιο. Προσάρμοσε τους δείκτες του οριζόντιου και του κάθετου άξονα στις ρυθμίσεις που έχεις ήδη εισαγάγει (βλ. και **φωτογραφίες 23, 24** - κωδικός Peeper). Ο Winslow σε παρακολουθεί με κιάλια και σε χαιρετά!!!

Λίγο αργότερα θα βρεθείς στο hunting lodge. Δυστυχώς, θα μπεις κάπως... ανορθόδοξα. Στα αριστερά υπάρχουν τα σύνεργα που χρησιμοποιήθηκαν για το διαμελισμό της Elizabeth Short. Λίγο αριστερότερα βρίσκεις ένα ζευγάρι αλυσίδες. Ακόμα πιο αριστερά υπάρχουν ράφια με διάφορα υλικά.

Κοίταξε τη σκάλα. Κάνε κλικ στη φωτογραφία επάνω της. "The ninth victim has been chosen". Ενώ προσπαθείς να φύγεις, ενεργοποιείς την παγίδα που σου έστησε ο "φιλαράκος" σου. Το υπόγειο τυλίγεται στις φλόγες. Κάνε οπωσδήποτε "save". Η σκάλα και το καδρόνι από πάνω σου είναι σάπια και δεν πρόκειται να σε βγάλουν από τη δύσκολη θέση. Κοίταξε στα αριστερά σου τις τρεις ντουλάπες που αποκαλύφτηκαν. Ανοιξέ τες με τη σειρά, από τα αριστερά προς τα δεξιά. Σε καθεμία θα βρεις μερικά παιχνίδια Jack in the box. Κάνε κλικ σε όλα και διάβασε το χαρτάκι που καρφιτσώνεται στο χέρι της φιγούρας που βγαίνει μέσα από το κουτάκι. Ανοίγοντας την τελευταία ντουλάπα, το πυρακτωμένο χερούλι της σου σημαδεύει το χέρι με ένα rune. Πάρε το κλειδί που βρίσκεις προς τα πάνω. Φύγε τρέχοντας για το ξενοδοχείο. Η Alice λείπει! Στο μήνυμά της αναφέρει πως πήγε στο σπίτι του King. Τρέχεις κι εσύ εκεί.

Πανικός! Το σπίτι του παραγωγού έχει γίνει "καλοκαιρινό". Κοίταξε τον τοίχο στα δεξιά σου, κοντά στην είσοδο, και αυτόν δίπλα από το μπαρ. Είναι γραμμένοι με αίμα! Προχώρησε στο βάθος. Κοίταξε το σκαμνί, για να καταλάβεις με τι μανία ο άθλιος κατέστρεψε τα πάντα. Στρίψε δεξιά και προχώρησε ευθεία. Κοίταξε τη μηχανή προβολής στο τραπέζι αριστερά σου. Κάνε κλικ στο χαρτάκι που έχει επάνω της καθώς και στο διακόπτη στο κάτω μέρος της. Ο Winslow σκέφτηκε ότι δεν έπρεπε να χάσεις όλη τη δράση, έτσι σου δίνει μια γεύση του τι προηγήθηκε.

Πήγαινε πάλι κοντά στην είσοδο. Κάνε κλικ στο ρολόι-κούκο στα αριστερά σου και στο χαρτάκι που έχει επάνω του. Στην ταινιούλα του Winslow το ρολόι έδειχνε 5 παρά 5. Τοποθέτησε τον ωροδείκτη στις 5. Τοποθέτησε στη συνέχεια το λεπτοδείκτη στο νούμερο 12 και, αμέσως μόλις βγει ο κούκος (Τάσο, άκουσες;), βάλε το λεπτοδείκτη στο νούμερο 11 (βλ. και **φωτογραφία 26** - κωδικός Bongo).

Ανοίγεις ένα μυστικό πέρασμα. (Είναι πιθανό, αντί να ανοίξει με αυτό τον τρόπο, να αρκεί να τοποθετήσεις τους δείκτες ώστε να δείχνουν οποιαδήποτε ώρα ακριβώς. Στη συνέχεια, βγαίνοντας από το close-up το πέρασμα θα ανοίξει. Αυτό -bug;- μου έτυχε την πρώτη φορά που έπαιξα το παιχνίδι.) Στα δεξιά σου θα βρεις το κεφάλι του Al King. Προχώρησε ευθεία. Βλέπεις την Alice. Κάνε κλικ είτε πάνω της είτε στο μαχαίρι που βρίσκεται λίγο πιο κάτω και δεξιά. Μετά τη θλιβερή τροπή (Oh, Alice, WHY? - ήταν ανάγκη να έχεις δίκιο, δάσκαλε Αντρέα;) και τα απίστευτα που ακολουθούν, προτάσσεις το όπλο σου. Πρόσεξε καλά ΠΟΙΟΝ ή ΤΙ θα πυροβολήσεις. Απόλαυσε το φινάλε του παιχνιδιού. Βάζω στοίχημα ότι θα χρειαστείς αρκετό καιρό για να συνέλθεις, μετά από όλα αυτά! ■

FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP & WORLD CUP 98

ΤΑ FOOTBALL GAMES ΤΟΥ MUNDIAL

Το WORLD CUP 98 είναι το καινούριο παιχνίδι της EA Sports και αποτελεί μια λίγο τροποποιημένη έκδοση του FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP. Για αυτό το λόγο, είναι λογικό να γίνεται μια παράλληλη παρουσίαση, καθώς αυτά τα δύο παιχνίδια έχουν πολλά κοινά σημεία αναφοράς.

από τον Ηλία Καφούρο

Σίγουρα δεν είναι απλό πράγμα να γίνεις από τη μια μέρα στην άλλη... Ronaldo (ή έστω... Ivic). Ομως μην ανησυχείτε: Οπως τα περισσότερα παιχνίδια, έτσι και αυτό έχει κάποια "κολπάκια" που θα κάνουν τη ζωή σας πολύ ευκολότερη.

O EDITOR (CUSTOMIZE SQUAD)

Και τα δύο παιχνίδια διαθέτουν ενσωματωμένο editor, με τη διαφορά ότι το WORLD CUP 98 δεν διαθέτει άλλες ομάδες εκτός από εθνικές.

Φυσικά, μέσω του editor μπορείτε:

A) Για το FIFA 98: Να δημιουργήσετε τη δική σας ομάδα και τους δικούς σας παίκτες, είτε την εξωτερική εμφάνιση είτε τα χαρακτηριστικά τους. Προσέξτε όμως ποια χαρακτηριστικά πρέπει να αυξήσετε σε κάποιον παίκτη, έτσι ώστε να είναι πολύ καλός στο ρόλο του. Δεν μπορείτε να ορίσετε να είναι τέλειος σε όλα τα χαρακτηριστικά του, καθώς υπάρχει κάποιος περιορισμός ως προς το σύνολο των δυνατοτήτων του (εκφράζεται μέσω κάποιων πόντων που υπάρχουν διαθέσιμοι για κάθε παίκτη), ο οποίος διαφέρει από παίκτη σε παίκτη.

Για τους τερματοφύλακές σας, αυξήστε τα Agility (ευλυγισία), Awareness (ετοιμότητα) και Reaction (αντίδραση-ρεφλέξ), ώστε να έχετε μια εγγύηση κάτω από τα δοκάρια σας. Αλλωστε, μην ξεχνάτε πως όλες οι μεγάλες ομάδες ξεκινούν από έναν μεγάλο τερματοφύλακα.

Για τους αμυντικούς σας συνιστώνται τα Awareness, Acceleration (επιτάχυνση), Heading (κεφαλιά - προαιρετικά, καθώς ο αντίπαλος-υπολογιστής σπά-



Simulation

για επιτίθεται με πλάγιες σέντρες), Tackles (τα γνωστά μας τάκλιν) και Speed (ταχύτητα), δηλαδή τα απαραίτητα στοιχεία που πρέπει να έχει ένας καλός σύγχρονος αμυντικός. Επίσης, αν το νομίζετε σωστό, καλό θα είναι να έχει κι ένα αξιοπρεπές ball control (τεχνική κατάρτιση) καθώς και μια υποφερτή πάσα (passing), για να μην ψάχνετε την μπάλα όταν πρέπει να τη δώσει αλλού και για να μην καταλήξει στα πόδια κάποιου κακόβουλου αντιπάλου...

Οι μέσοι σας θα πρέπει να διαθέτουν Passing (αυτό μας έλειπε άλλωστε), Agility, Ball control, Acceleration, Creativity (δημιουργικότητα). Αν τους θέλετε πιο επιθετικούς, αυξήστε τα Shot power (δύναμη του σουτ) και Shot accuracy (ακρίβεια), ενώ αν θέλετε να τους αναθέσετε ανασταλτικά καθήκοντα, αυξήστε τους το Tackles. Καλό θα ήταν επίσης να τους δώσετε κάποια ταχύτητα (speed).

Για επιθετικούς-φωτιά, θα πρέπει να τους αυξήσετε τα Acceleration, Ball control, Heading (εάν θέλετε να παίζετε με σέντρες), Shot power, Shot accuracy, Speed και Awareness.

Μέσα από το μενού "Club Transfers", μπορείτε να πουλήσετε κάποιον παίκτη που δεν θέλετε σε όποια ομάδα θέλετε (προτιμήστε ομάδες με αρκετά χρήματα) ή ακόμα και να αγοράσετε κάποιον παίκτη, αρκεί να σας φτάνουν τα χρήματα. Πουλήστε τον αναπληρωματικό σας τερματοφύλακα καθώς δεν σας χρειάζεται, αφού ένας και καλός αρκεί. Επίσης, κάποιες ομάδες έχουν κάποιους όχι και τόσο καλούς παίκτες σε καλές τιμές. Εάν έχετε αναλάβει μια τέτοια ομάδα, δώστε αυτούς τους παίκτες και πάρτε κάποιους άλλους, καλούς και φθηνούς, που διαθέτει το παιχνίδι. Οταν τελειώσετε τις μεταγραφικές κινήσεις σας, πηγαίνετε στο μενού Player Edit και τροποποιήστε τους όπως νομίζετε. Στη συνέχεια βλέπετε μια λίστα με καλούς, γνωστούς και σε καλές τιμές (κάτω από 5.000 K) παίκτες που διαθέτει το παιχνίδι.

Εκτός από τους προαναφερθέντες παίκτες, υπάρχουν και άλλοι πολύ καλοί σε λίγο υψηλότερες τιμές, όχι όμως τόσο ακριβοί σε σχέση με την αξία τους. Χαρακτηριστικότεροι παίκτες αυτής της κατηγορίας είναι οι Laudrup (Rangers, Left Midfielder, 6.910 K) και Denilson (Sao Paolo, Center Midfielder, 14.187 K).

B) Για το WORLD CUP 98: Εδώ ο editor υπάρχει μέσα στην επιλογή Customize. Ετσι, έχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε ό,τι έχει σχέση με τις εθνικές ομάδες που περιλαμβάνει το παιχνίδι. Μπορείτε να αλλάξετε τις εμφανίσεις και όλα τα χαρακτηριστικά των παικτών (εξωτερικά και ικανότητες). Στις ικανότητες των παικτών δεν υπάρχει περιορισμός. Μπορείτε δηλαδή να φτιάξετε τον τέλειο παίκτη (ή παίκτες) κι έτσι να δημιουργήσετε την υπερομάδα. Κάτι τέτοιο όμως θα έκανε το παιχνίδι βαρετό, καθώς στην ουσία θα παίζατε χωρίς αντίπαλο.



O player editor του World Cup 98.

ΓΝΩΣΤΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ

ΟΝΟΜΑ	ΟΜΑΔΑ	ΘΕΣΗ	ΑΞΙΑ
Tulio	Botafogo	Right Forward	4.127 K
Marcelo	Cruzeiro	Right Forward	1.654 K
Baiano	Flamengo	Right Back	4.752 K
Vieira	Fluminense	Center Forward	542 K
Claudio	Palmeiras	Center Forward	726 K
Cris	Palmeiras	Center Forward	606 K
Aristizbal	Sao Paolo	Right Forward	4.584 K
Bohinen	Blackburn	Center Midfielder	3.009 K
Joachim	Aston Villa	Right Midfielder	3.151 K
Lombardo	Crystal Palace	Right Forward	4.089 K
Heskey	Leicester	Center Forward	2.635 K
Butt	Manchester United	Center Midfielder	4.028 K
Silvestre	Auxerre	Center Back	2.839 K
Jeunechamp	Auxerre	Center Midfielder	2.172 K
N' Gotty	Paris St Germain	Center Back	4.055 K
Lambert	Dortmund	Left Midfielder	2.513 K
Ricken	Dortmund	Center Midfielder	889 K
Mulder	Schalke 04	Center Forward	2.281 K
Mancini	Lazio	Center Midfielder	4.113 K
Taglialatela	Napoli	Goalkeeper	3.545 K
Delvecchio	Roma	Center Forward	2.277 K
Cesar	Roma	Center Back	2.197 K
Arveladze	Ajax	Center Forward	972 K
Redondo	Real Madrid	Center Midfielder	927 K

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οσο κι αν ένα joystick κάνει τη ζωή μας ευκολότερη σε κάποια games, εάν αυτό που διαθέτετε έχει μόνο 2 firebuttons, καλύτερα αφήστε το στην άκρη και προτιμήσετε το keyboard. Το FIFA 98 χρειάζεται τουλάχιστον 3 πλήκτρα για να έχετε απόλυτο έλεγχο. Βέβαια, το πόσο δύσκολο θα είναι το παιχνίδι εξαρτάται από το βαθμό δυσκολίας που θα επιλέξετε αλλά και από τη δυναμικότητα της ομάδας σας καθώς και αυτή της αντίπαλης ομάδας. Αυτό γίνεται όταν δηλώνετε τρόπο χειρισμού (joystick ή keyboard) και επιλέγετε config 1, 2, 3, μέχρι 8 κ.λπ. Οσο αυξάνει ο αριθμός αυτός τόσο αυξάνει και το επίπεδο δυσκολίας.

Ο χειρισμός μέσω του keyboard γίνεται με τα βελάκια (cursors) και τα πλήκτρα A, S, D ως βασικά, ενώ χρησιμοποιούνται και τα W, E, Shift και Control.

Η λειτουργία των πλήκτρων ορίζεται ανάλογα με το εάν επιτίθεστε ή αμύνεστε. Στη συνέχεια βλέπετε τη λειτουργία τους (μετά το "/" αναφέρεται η αμυντική κίνηση).

A) ΓΙΑ ΤΟ FIFA 98

- A: σέντρα από το πλάι ή ψηλοκρεμαστή πάσα/Τάκλιν.
- S: πάσα χαμηλή/Αλλαγή παίκτη που ελέγχετε.
- D: σουτ ή μακρινό διώξιμο/Τάκλιν χωρίς πέσιμο.
- W: Sprint.
- E: Ο παίκτης κάνει ένα αλματάκι μαζί με την μπάλα. Χρήσιμο για την αποφυγή των αντίπαλων τάκλιν.



Σέντρα, κεφαλιά και....ΓΚΟΟΟΛ!!!!

Επίσης, τα πλήκτρα αυτά πραγματοποιούν και κάποιες άλλες λειτουργίες, ανάλογα με το πώς θα πατηθούν και υπό ποιες συνθήκες θα γίνει αυτό.

Ετσι, όταν η μπάλα είναι στον αέρα, κρατώντας πατημένο κάποιο από τα πλήκτρα, κάνετε τα εξής:

- Με το A κάνετε μια κεφαλιά πάσα.
- Με το S κάνετε δυνατή (καρφωτή) κεφαλιά για πάσα.
- Με το D ο παίκτης κάνει δυνατή κεφαλιά προς το τέρμα, με σκοπό -φυσικά- το γκολ.

Αν πατήσετε αυτά τα πλήκτρα μία φορά γρήγορα και στη συνέχεια τα κρατήσετε πατημένα, συμβαίνει κάτι από τα εξής:

- Με το A κάνετε ψηλό βολέ.
- Με το S κάνετε δυνατή πάσα με βολέ.
- Με το D κάνετε σουτ-βολέ.
- με το D μαζί με το δεξί ή το αριστερό βελάκι πατημένο, ο παίκτης σας κάνει ψαλιδάκι.

Με διπλό, γρήγορο πάτημα αυτών των πλήκτρων, πετυχαίνετε:

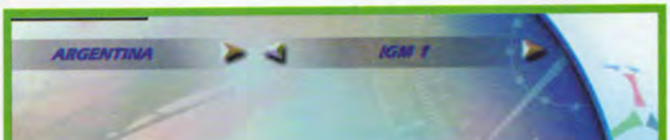
- Με το A σκάψιμο της μπάλας μπροστά.
- Με το S κάνετε μπαλιά τρυπά στην αντίπαλη άμυνα. Καλό θα ήταν αυτό να γίνει με κάποιον παίκτη με καλή πάσα.
- Με το D "τσιμπάτε" την μπάλα προς τα εμπρός.
- Με το E κάνετε μια "βουτιά" για να ξεγελάσετε το διαιτητή, ώστε να σας δώσει κάνα "πέτσινο" (αλά Γ.Χ. - ξέρετε ποιον). Είναι όμως κάτι που πολύ δύσκολα καταφέρνετε.

Οσο για τον τερματοφύλακα, με το D κάνει βολέ, με το A ψηλή πάσα με τα χέρια και με το S κοντινή πάσα με τα χέρια. Αποφύγετε τις κοντινές πάσες με τα χέρια, γιατί ο αντίπαλος θα σας την κλέψει αρκετά εύκολα.

Με τα Ctrl ή Shift σε συνδυασμό με τα ανωτέρω, γίνονται κάποιες ειδικές κινήσεις. Τους συνδυασμούς αυτούς, καθώς και το τι καταφέρνετε με τον καθένα, μπορείτε να δείτε στη συνέχεια:

- Μαζί με το A, ο παίκτης σας περνά την μπάλα από πάνω του, αλά Ardilless.
- Μαζί με το S, κάνετε προσποίηση με σπάσιμο της μέσης.
- Μαζί με το D, ο παίκτης προσποιείται πως θα σουτάρει και κάνει ντρίπλα.
- Μαζί με το E, κάνει προσποίηση αλλάζοντας κατεύθυνση.
- Μαζί με το W, ο παίκτης κάνει μια ντρίπλα με περιστροφή 360 μοιρών, αλά Ivic!
- Μαζί με το Q, ντριπλάρει - πάλι - με προσποίηση.

Οταν ο αντίπαλος έχει την μπάλα, πατήστε τα πλήκτρα Alt ή Ctrl μαζί με το Q και θα κάνετε ένα πολύ δυνατό τάκλιν. Συνιστάται ανεπιφύλακτα για κάποιον παίκτη που μισείτε πολύ (Suker, ετοιμάσου!). Επίσης, στις στημένες φάσεις, πατώντας το Ctrl ή το Alt, δίνετε φάλτσο, αριστερό ή δεξί αντίστοιχα, στην μπάλα.



Το μενού team strategy (World Cup 98).

B) Για το WORLD CUP 98:

Ισχύει ό,τι και για το RTWC 98, συν τα εξής σημεία:

- Με το πάτημα του αριστερού Shift ή του 0 (Ins) -τα ειδικά πλήκτρα-, ο παίκτης ντριπλάρει.
- Με το πλήκτρο Q, ο παίκτης κάνει πηδηματάκι με την μπάλα, για να αποφύγει κάποιο τάκλιν.
- Αν πατήσετε το W, ο τερματοφύλακας αφήνει κάτω την μπάλα και προχωρεί με αυτήν στα πόδια του.
- Με το αριστερό Shift και το πλήκτρο Q -ή το 0 (Ins)-, ο παίκτης σας κάνει ένα βίαιο τάκλιν.
- Πατώντας κάποιο από τα ειδικά πλήκτρα και το S, ο παίκτης κάνει μια ντρίπλα.
- Με το E κάνετε μια μπαλιά-τρύπα.
- Οταν επιτίθεστε και πατήσετε κάποιο από τα ειδικά πλήκτρα μαζί με το Q, ο παίκτης κάνει μια θεατρική βουτιά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ JOYSTICK/JOYPAD

Αν πάλι δεν μπορείτε να αποχωριστείτε με τίποτα το πιστό σας joystick, καλά να πάθετε! Μόλις αποφασίσατε να κάνετε τη ζωή σας (στο συγκεκριμένο παιχνίδι) δυσκολότερη, υπό την έννοια ότι οι κινήσεις και οι επιλογές σας μέσα στο παιχνίδι μειώνονται αισθητά. Δεν διαθέτετε πλέον την πληθώρα κινήσεων που έχετε με το πληκτρολόγιο. Για παράδειγμα, δεν μπορείτε να επιταχύνετε ή να κάνετε όλες τις θεαματικές ντρίπλες που κάνετε με το πληκτρολόγιο. Αν αυτά δεν σας πειράζουν ιδιαίτερα, έχουμε να σας γράψουμε τα εξής για το χειρισμό μέσω joystick:

Οπως προαναφέραμε, το χειριστήριο κάνει το παιχνίδι πιο απλό στις κινήσεις του (αφού διατίθεται πλέον λιγότερη ποικιλία κινήσεων). Το ένα από τα

δύο πλήκτρα χρησιμεύει για το σουτ και την αλλαγή παίκτη και το άλλο για το μαρκάρισμα και την πάσα. Σημειωτέον πως το μαρκάρισμα δεν γίνεται με sliding tackling, αλλά ο παίκτης προεκτείνει το πόδι του. Οπότε καταλαβαίνετε ότι, αν σας ξεφύγει ένας αντίπαλος, δύσκολα θα τον προλάβετε, καθώς δεν διαθέτετε ούτε ταχύτητα ούτε τάκλιν με φόρα. Το καλό της υπόθεσης είναι ότι οι ντρίπλες σας (για την ακρίβεια το προς τα πού θα κινηθείτε, καθώς -όπως ήδη γράψαμε- οι θεαματικές ντρίπλες τέλος) θα είναι πολύ πιο εύκολες στην πραγματοποίησή τους. Η δύναμη και το είδος του σουτ που θα κάνετε (ψηλό, χαμηλό δυνατό κ.λπ.) εξαρτώνται από το πώς θα πατήσετε το πλήκτρο του σουτ. Πιο συγκεκριμένα:

Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του σουτ και κανονίζοντας με το joystick την κατεύθυνση της μπάλας, ο παίκτης επιχειρεί δυνατό σουτ (φυσικά αφού αφήσετε το πλήκτρο, έτσι;).

Αν το πλήκτρο αυτό πατηθεί 2 φορές γρήγορα, ο παίκτης θα κάνει ψηλοκρεμαστή σέντρα.

Αν το πατήσετε μία φορά γρήγορα και στη συνέχεια το κρατήσετε λίγο πατημένο, κάνετε σέντρα-σουτ προς το τέρμα.

Οταν πατήσετε το πλήκτρο του σουτ μία φορά γρήγορα και το αφήσετε, θα κάνετε χαμηλό σουτ.

Αν το πλήκτρο της πάσας κρατηθεί πατημένο ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, θα κάνετε κεφαλιά. Μην ξεχάσετε να ορίσετε την κατεύθυνση της κεφαλιάς, μέσω του μοχλού. Το ίδιο ισχύει και όταν επιτίθεστε κι έχετε κάνει σέντρα και όταν αμύνεστε. Αν κρατηθεί το άλλο πλήκτρο, τότε ο παίκτης σας θα επιχειρήσει ψαλιδάκι αν επιτίθεστε ή θεαματικό διώξιμο εάν αμύνεστε. Πάντως αποφύγετε να το κάνετε συχνά στην άμυνα, καθώς συνήθως δεν πετυχαίνετε την μπάλα αλλά αέρα.

Η χρήση ενός joypad κάνει τη ζωή σας κατά πολύ ευκολότερη, καθώς χάρη στα πολλά πλήκτρα που διαθέτει σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε (σχεδόν) όλες τις κινήσεις. Για τον απόλυτο έλεγχο του παιχνιδιού, απαιτείται ένα joypad με 10 πλήκτρα. Οι κινήσεις και οι τρόποι για γκολ είναι οι ίδιοι με αυτούς που ισχύουν και για το joystick.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ (TEAM MANAGEMENT) (και για τις 2 εκδόσεις)

Ενα σημείο του παιχνιδιού όπου πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεχτικοί είναι τα συστήματα που θα ακολουθήσετε. Αποφύγετε το σύστημα 3-4-3, καθώς η άμυνά σας θα είναι πολύ ανοικτή. Επίσης, για κάθε γραμμή σας (άμυνα, κέντρο, επίθεση) θα επιλέξετε τον τρόπο διάταξης των παικτών σας μεταξύ flat (στην ίδια ευθεία) και diamond (για την άμυνα το sweeper). Στην άμυνα, εάν διαθέτετε γρήγορους παίκτες, επιλέξτε το σχηματισμό flat (άμυνα ζώνης). Εάν οι παίκτες σας δεν φημίζονται για την ταχύτητά τους, προτιμήστε να παίζετε sweeper (δηλαδή με λίμπρο) αντί για ζώνη. Στο κέντρο επιλέξτε diamond, εάν θέλετε να έχετε καλύτερο έλεγχο και να μαρκάρετε καλύτερα τον αντίπαλό σας όταν επιτίθεστε. Στο flat όλοι οι παίκτες είναι στην ίδια ευθεία, ενώ στο diamond έχουν καλύτερες αμυντικές τοποθετήσεις στο γήπεδο. Ακόμη μπορείτε, μέσα από το team management, να βάλετε έναν παίκτη σας σε θέση αμυντικού χαφ και έναν σε θέση κεντρικού χαφ. Στην επίθεση, το flat σημαίνει ότι παίζετε με 2 προωθημένους επιθετικούς, ενώ με το diamond ο ένας επιθετικός παίζει πιο πίσω (κάτι σαν κρυφός κυνηγός). Κατά τη γνώμη μου καλύτερο είναι το flat, καθώς σας διευκολύνει πολύ εάν παίζετε και με σέντρες.

Στο μενού Strategy, στην μπάρα μεταξύ attacking και conservative, μέσω του οποίου επιλέγετε το στήσιμο της ομάδας σας και τις βλέψεις της (επιθετικές ή αμυντικές), επιλέξτε μια τακτική λίγο μπροστά από το μέσο της μπάρας, προς το μέρος της επίθεσης (attacking), δηλαδή ένα επιθετικό αλλά ταυτόχρονα λίγο συντηρητικό σχήμα. Μην επιλέξετε πολύ επιθετική τακτική, όσο λάτρης του επιθετικού ποδοσφαίρου κι αν είστε, καθώς σε αυτή την περίπτωση η άμυνά σας θα σας αφήνει συχνά εκτεθειμένους.

Με το positioning βλέπετε τις θέσεις που έχουν οι παίκτες σας μέσα στο γήπεδο, ενώ μέσω του substitute αλλάζετε εκτός από την αρχική 11άδα και τις θέσεις των παικτών. Επιλέγοντας έναν παίκτη και πατώντας την επιλογή "Attacking Bias", μπορείτε να ορίσετε το πόσο θα προωθείται ένας παίκτης από τη θέση του όταν επιτίθεστε. Προσέξτε μην το παρακάνετε, γιατί ένας παίκτης με όχι μεγάλη ταχύτητα και -κυρίως- χωρίς μεγάλη αντοχή θα αφήνει κενά στην αρχική θέση του, αφού θα έχει αργές επιστροφές, δίνοντας έτσι έδαφος στον αντίπαλο για μια αντεπίθεση με προοπτικές όχι και τόσο καλές για εσάς. Τέλος, με την επιλογή "Aggression" κανονίζετε το πόσο "καλό παιδί" θα είναι ο επιλεγμένος παίκτης σας κατά τη διάρκεια του αγώνα (από τέρας ψυχραιμίας μέχρι... τρελάρας). Βέβαια αυτό καθορίζει και το πόσο εύκολα θα δέχεται κάρτες. Μην ξεχάτε να σώζετε τις όποιες αλλαγές κάνετε, γιατί αλλιώς κάθε φορά θα πρέπει να τα ξανακάνετε όλα από την αρχή.

Στο World Cup 98 έχετε τη δυνατότητα να προεπιλέξετε 3 συστήματα, τα οποία μπορείτε να εναλλάσσετε κατά τη διάρκεια του αγώνα πατώντας το Space. Αυτά απεικονίζονται κάτω δεξιά στην οθόνη, με τις ενδείξεις IGM1, IGM2, IGM3.

ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΓΙΑ ΕΥΚΟΛΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ (και για τις 2 εκδόσεις)

Σίγουρα η πεμπτουσία του ποδοσφαίρου είναι το γκολ.



Αν θέλετε να ζήσετε τέτοιες στιγμές, απλώς... ΚΑΝΤΕ Ο,ΤΙ ΣΑΣ ΓΡΑΦΩ!!!



Παράλληλη κίνηση προς το τέρμα και (στη συνέχεια) σουτ και γκολ!

Και στο FIFA 98 υπάρχουν κάποιοι πιο εύκολοι τρόποι για να φτάσετε στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

(Στον οδηγό που ακολουθεί, γίνεται αναφορά στα πλήκτρα του πληκτρολόγιου. Οι χρηστές joystick δεν έχουν παρά να πατήσουν τα αντίστοιχα πλήκτρα του).

Προσπαθήστε να κινηθείτε μέσα στην περιοχή παράλληλα ή διαγώνια προς το τέρμα και, ενώ είστε εν κινήσει, πατήστε το πλήκτρο D. Εάν ο παίκτης σας διαθέτει κάποιο αξιοπρεπές σουτ, τότε θα πανηγυρίσετε ένα γκολ. Ακόμη, εάν επιτίθεστε κατά μέτωπο, προτού σουτάρετε μην ξεχάσετε να αλλάξετε κατεύθυνση, κινούμενοι αντίθετα από τη μεριά προς την οποία κατευθυνόσασταν.

Ενας άλλος καλός τρόπος για "εύκολο" γκολ είναι ο εξής: Κινηθείτε από τα πλάγια, παράλληλα με τη γραμμή του άουτ και στο ύψος της (νοητής) γραμμής της μικρής περιοχής.

Οταν φτάσετε κοντά (όχι μέσα) στη μικρή περιοχή, πατήστε το S και στη συνέχεια το D. Ο παίκτης σας που έχει την μπάλα θα κάνει μια συρτή, παράλληλη προς το τέρμα μπαλιά, και ο επερχόμενος επιθετικός σας θα τη σπρώξει στα δίχτυα. Βέβαια, η επιτυχία εξαρτάται και από το πόσο καλός είναι ο αντίπαλος τερματοφύλακας. Ενας καλός τερματοφύλακας μπορεί να πέσει και να μπλοκάρει τη σέντρα.

Να θυμάστε πάντως ότι έξω από την περιοχή πολύ σπάνια μπαίνει γκολ με σουτ. Οπότε μην το δοκιμάζετε συχνά.

Ενας ωραίος τρόπος για να πετύχετε γκολ είναι με πλαϊνή σέντρα. Κινηθείτε στο πλάι και συγκλίνετε προς την αντίπαλη περιοχή.

Μόλις φτάσετε λίγο έξω από την αντίπαλη περιοχή, πατήστε το A, ώστε να κάνετε σέντρα. Οταν η μπάλα είναι στον αέρα, μέσα στην περιοχή κάνετε κάποιον από τους συνδυασμούς πλήκτρων που αναφέρονται ανωτέρω, ώστε να πετύχετε κάποιο γκολ, είτε με κεφαλιά είτε με ψαλιδάκι.

Δοκιμάστε ακόμη να μπείτε κατά μέτωπο, και έξω από την περιοχή πατήστε το A. Ο παίκτης σας θα επιχειρήσει ψηλοκρεμαστό σουτ.

Εάν ο τερματοφύλακας αποκρούσει ασθενώς την μπάλα, πάρτε την και μπείτε μαζί της στα δίχτυα. Εάν δεν έχει ευτυχή κατάληξη, δεν πειράζει. Τουλάχιστον προσπαθήσατε!

Τα φάουλ πολύ δύσκολα γίνονται απευθείας γκολ (δεν δοκιμάσαμε να βάλουμε τον... Φραντζέσκο να εκτελέσει 1-2). Προσπαθήστε πάντως να σουτάρετε στη γωνία που καλύπτει το τείχος. Εάν παίζετε με το πληκτρολόγιο, καλό θα ήταν να βάλετε και φάλτσο.

Γενικά, στις στημένες φάσεις κανονίζετε τη δύναμη που θα δώσετε στην μπάλα (κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του σουτ) και το ύψος (με τους δείκτες κατεύθυνσης - πάνω ή κάτω).

Στα κόρνερ, εκτελέστε τα χαμηλά στο 1ο δοκάρι. Ο επιθετικός σας θα κινηθεί προς την μπάλα - μόλις την αγγίξει, σουτάρετε αμέσως.

Τα πέναλτι, αν και δίνονται δύσκολα στη διάρκεια ενός αγώνα, έχουν αρκετούς συνδυασμούς πλήκτρων ως προς τον τρόπο εκτέλεσης ή απόκρουσής τους:

Με το A αλλάζει θέση ο παίκτης (αριστερά-δεξιά από την μπάλα)

Με το D γίνονται οι εξής συνδυασμοί:

- Με το δεξί ή το αριστερό βελάκι κάνει ένα καλό γωνιακό σουτ.
- Με κάποιο από τα ανωτέρω και το κάτω βελάκι μαζί, κάνει χαμηλό γωνιακό σουτ.
- Με κάποιο από τα ανωτέρω και το επάνω βελάκι μαζί, κάνει σουτ κοντά στο "Γ".
- Μόνο του το D στέλνει την μπάλα στο κέντρο. Μαζί με το κάτω βελάκι τής δίνει λίγο φάλτσο και με το άνω βελάκι τη στέλνει ακριβώς κάτω από το οριζόντιο δοκάρι.
- Εάν παίζετε με joystick, κανονίζετε με το μοχλό το προς τα πού θα το εκτελέσετε και σουτάρετε με το πλήκτρο του σουτ.

Αποφύγετε πάντως τα σουτ στο κέντρο, καθώς συνήθως αποτελούν εύκολη λεία για τους αντίπαλους τερματοφύλακες.

Οταν ο αντίπαλος εκτελεί πέναλτι, πέφτετε κρατώντας πατημένο κάποιο από τα πλήκτρα και με το αντίστοιχο βελάκι κανονίζετε τη γωνία που θα πέσετε.

Με το A εκτινάσσεστε ψηλά, με το S πέφτετε χαμηλά και με το D πέφτετε σε κανονικό ύφος.

Με το joystick πατήστε το πλήκτρο του σουτ. Οταν βρεθείτε σε αυτή τη δύσκολη θέση, μιμηθείτε τον Grobelaar, κινούμενοι πέρα-δώθε (πατώντας εναλλάξ το αριστερό και το δεξί βελάκι ή κουνώντας το joystick δεξιά-αριστερά), προτού ο αντίπαλος ξεκινήσει για το σουτ και... καλή τύχη!

Στο WORLD CUP 98, τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά:

Οταν σουτάρετε εσείς, στείλτε την μπάλα από τη γωνία που "κοιτά" ο παίκτης σας. Προσέξτε να μην κρατήσετε συνεχώς πατημένα τα πλήκτρα κατεύθυνσης, γιατί η μπάλα θα καταλήξει... στα πουλιά που πετούν αμέριμνα στον ουρανό ή στις διαφημιστικές πινακίδες. Πρέπει, αφού πατήσετε το πλήκτρο του σουτ, να ορίσετε την κατεύθυνση της μπάλας. Μόλις ο παίκτης σας κλωτσήσει την μπάλα, αφήνετε τους δείκτες κατεύθυνσης.

Οταν σουτάρει ο αντίπαλος: Συνήθως εκτελεί τα πέναλτι χαμηλά και γωνιακά. Σπανιότερα τα εκτελεί σε μέσο ύψος και σπανιότατα ψηλά. Επίσης, συνήθως τα στέλνει από την αντίθετη μεριά από αυτή που κοιτάζει.

Τέλος, σε διαδικασία penalty shoot-out, όλα τα πέναλτι τα εκτελεί στην ίδια γωνία.

■


Unreal
www.unreal.com
Digital Extremes
Με Ελληνικό βιβλίο οδηγιών
Το πλοίο σου έχει συντριβεί κατά τη προσγείωση σ' έναν άγνωστο πλανήτη. Ρίχνεις μια ματιά ολόγυρα. Κρυστάλλινα, καθαρά νερά λαμπυρίζουν. Σκιές μετακινούνται. Το σκοτάδι πέφτει. Ναοί χωρίς θεό υψώνονται δυσοίωνοι. Φοβάσαι. Είσαι ένας παρείσακτος ξένος μέσα στον πιο γρήγορο, πιο ρεαλιστικό, πιο όμορφο τρισδιάστατο κόσμο που είδες ποτέ. Ζήσε. Γνώρισε. Επιβίωσε...
Αλλάζει
την πραγματικότητά σου...για πάντα.
Unreal™ ©1997 Epic Megagames, Inc. All Rights Reserved. Created by Epic Megagames, Inc. in collaboration with Digital Extremes. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. MMX™ and the MMX Logo™ are trademarks of Intel Corporation. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies. GT Interactive Software (Europe), The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT.

RIVEN

ΕΝΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Για μένα το RIVEN είναι το κορυφαίο graphic adventure όλων των εποχών. Διαθέτει τα τελειότερα rendered γραφικά που έχω δει ως σήμερα, την καλύτερη ambient μουσική που έχει γραφτεί για computer game και διαβολικά έξυπνα σχεδιασμένη δράση. Είναι ένα παιχνίδι που απευθύνεται κυρίως σε δυνατά μυαλά, σε όσους διαθέτουν ισχυρή αναλυτική αλλά και συνθετική σκέψη.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Το Riven βασίζεται στο ότι σχεδόν όλοι μας κοιτάμε αριστερά ή δεξιά, χωρίς όμως και να παρατηρούμε ταυτόχρονα. Απλά βλέπουμε.

Κανόνας ΠΡΩΤΟΣ: Δες τα όλα ή τέλος πάντων σχεδόν όλα.

Για να το λύσεις λοιπόν πρέπει να παρατηρείς πολύ προσεκτικά τα πάντα, να καταγράφεις λεπτομέρειες που αρχικά ίσως φαίνονταν αμελητέες, να αναλύεις όσο περισσότερο μπορείς οτιδήποτε βλέπεις και παρατηρείς.

Κανόνας ΔΕΥΤΕΡΟΣ: Παρατήρησε και ανάλυσέ τα επίσης όλα.

Δεν φτάνει όμως αυτό. Πρέπει, αφού έχεις αναλύσει όλα τα στοιχεία που έχεις βρει στο ταξίδι σου, να τα ανασυνθέσεις σε μία νέα ποιότητα. Ναι, στο Riven σχεδόν τίποτε από ό,τι βλέπεις δεν είναι μόνο αυτό που βλέπεις. Μπορεί να είναι μέρος κάτι άλλου, διαφορετικής "ποιότητας".

Κανόνας ΤΡΙΤΟΣ: Σύνθεση όσων έχεις καταγράψει σε μια νέα ποιότητα.

Ολοι λοιπόν κοιτάζουμε, αλλά δεν βλέπουμε τα ίδια. Λίγοι παρατηρούν κι ελάχιστοι έχουν την ικανότητα να αναλύουν σωστά τον περιβάλλοντα κόσμο τους. Αυτή είναι σε γενικές γραμμές η κεντρική ιδέα του παιχνιδιού. Πρόσεξε καλά, γιατί αυτό που φαίνεται ως αρχή μπορεί να είναι το τέλος, αυτός που μοιάζει για φίλος ίσως είναι ο μεγαλύτερος εχθρός σου. Ακριβώς αυτό το παιχνίδι των αντιθέτων και των ανασχηματισμών θα το βρίσκεις συνέχεια μπροστά σου.

Τα περισσότερα ξένα περιοδικά του ειδικού Τύπου αλλά και μερικοί φίλοι των fora της Adventure Magic διατυπώνουν την άποψη ότι το παιχνίδι αυτό δεν αξίζει σχεδόν καθόλου. Δύο-τρία δε από τα περιοδικά αυτά του έχουν δώσει βαθμολογία γύρω στο 40%!!! Ηρθε όμως η Ενωση Αμερικανών Παραγωγών Ψυχαγωγικού

Adventure



Software με τα βραβεία που απονέμει κάθε χρόνο, να αναθερμάνει τη συζήτηση γύρω από το Riven. Τι έκανε; Πολύ απλά, το ψήφισε ως το κορυφαίο πρόγραμμα-παιχνίδι της χρονιάς - και μάλιστα μακράν του δεύτερου!!! Ας σημειωθεί ότι ψηφίζουν εξουσιοδοτημένα στελέχη των εταιριών παραγωγής, και όλοι θα ήθελαν να έβγαινε κάποιο δικό τους παιχνίδι ως το καλύτερο.

Για μένα, η βράβευση αυτή αποτελεί μια δικαίωση - και δεν έχω παρά να ευχαριστήσω τους υπευθύνους αυτής της έκδοσης που, ζητώντας μου να γράψω τη λύση του, λειτούργησαν ως αφορμή για να ξαναζήσω τη μοναδική ατμόσφαιρα του.

Παρ' όλα αυτά το παιχνίδι έχει μια σημαντική "αδυναμία". Αν το παίξεις μέσω μιας έτοιμης λύσης, τότε χάνει περίπου το 40% της ομορφιάς του. Θα μου πείτε: "τότε γιατί γράφεις εσύ μια τέτοια λύση;". Ε, γιατί απλά θέλω να καταθέσω τη δική μου οπτική γωνία για το -επαναλαμβάνω- εκπληκτικό αυτό adventure. Μία λύση που προσωπικά θεωρώ τέλεια από κάθε πλευρά. Ετσι, ως φόρο τιμής σε αυτό που βίωσα από αυτό το ανεπανάληπτο παιχνίδι.

Πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι στη λύση που ακολουθεί δεν καταγράφονται ΟΛΕΣ οι εικόνες/τοποθεσίες του παιχνιδιού. Για αυτό καλό θα ήταν σε κάθε τοποθεσία να δοκιμάζετε μία πλήρη περιστροφή 360 μοιρών, όπου φυσικά αυτό είναι δυνατόν, έτσι ώστε να μπορέσετε να απολαύσετε τα εξαιρετικά γραφικά του Riven στο σύνολό τους.

ΞΕΠΕΡΑΣΤΕ την αδράνεια της σκέψης σας και ΤΟΛΜΗΣΤΕ να το λύσετε ΜΟΝΟΙ σας.

Καλό είναι προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι να τρέξετε το patch/update που αναβαθμίζει την έκδοση 1.0 σε 1.02, καθώς αυτό διορθώνει αρκετά bugs του παιχνιδιού.


Από το ευτυχές (;) φινάλε της περιπέτειας.

1. TEMPLE ISLAND (H GOLDEN DOME ISLAND)

Μετά το εισαγωγικό video βρίσκεσαι μέσα στο, ανοικτό πια, ιδιόμορφο κελί σου.

Προχώρησε μία φορά μπροστά και στρίψε αριστερά. Κοίταξε πάνω. Βλέπεις ένα dome (Super dome ή Golden dome). Γύρισε πάλι αριστερά και κοίταξε πάνω. Βλέπεις το επάνω μέρος του παράξενου "αγάλματος" (Riven dagger). Στρίψε πάλι αριστερά και κάνε κλικ στο μοχλό (lever) στο έδαφος. Στο κοντινό πλάνο κάνε ξανά κλικ στη λαβή του μοχλού. Δεν γίνεται τίποτε, φαίνεται ότι τον κατέστρεψαν. Φύγε από την οθόνη αυτή και στρίψε αριστερά. Προχώρησε τρεις οθόνες μπροστά και κοίταξε κάτω. Επίστρεψε στην κανονική θέα και στρίψε αντίθετα. Πήγαινε μία οθόνη μπροστά και στρίψε αριστερά.

Παρατήρησε τη σωλήνα που χώνεται μέσα στο τοίχωμα. Γύρισε δεξιά και πήγαινε μία φορά μπροστά. Στρίψε δεξιά στο παράξενο μηχάνημα. Κάνε κλικ στο μάτι του μηχανήματος. Φαίνεται ότι είναι κάποιο είδος τηλεφακού/τηλεσκόπιου. Κάνε ξανά κλικ πάνω του, για να δεις μέσα από αυτό. Προς το παρόν δεν μπορείς να δεις τίποτα. Γύρισε δύο φορές πίσω και κάνε κλικ στην αριστερή βάση του τηλεσκόπιου. Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στο μοχλό που κρατά υπερυψωμένο το τηλεσκόπιο. Το "ξεκλειδώνεις". Γύρισε στην κανονική οθόνη και με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε το μοχλό δεξιά, ώστε να δείχνει στην κάτω θέση. Τώρα πάτησε το κουμπί που είναι στο μοχλό αυτό. Πάλι δεν γίνεται τίποτα. Σαν να μην έχει ενέργεια! Κάνε κλικ στο κυλινδρικό σκέπασμα που είναι στη βάση του τηλεσκόπιου. Πάτησε τα πλήκτρα. Πάλι δεν γίνεται τίποτα, αφού φαίνεται ότι χρειάζεται κάποιος ειδικός συνδυασμός ή κάτι άλλο. Επίστρεψε στην κανονική οθόνη, στρίψε αριστερά και πήγαινε δύο φορές ίσια μπροστά.

Στρίψε πάλι αριστερά και πήγαινε μία φορά ίσια μπροστά. Κάνε κλικ στο κενό μπροστά, και στη νέα οθόνη ακριβώς μπροστά από τον γκρεμό κοίταξε κάτω (αν έχεις βρεθεί να κοιτάς προς την αρχή της σκάλας, πρέπει να στρίψεις δεξιά). Βλέπεις το πτώμα του φρουρού σου. Γύρισε στην κανονική θέα και στρίψε αριστερά. Πήγαινε μπροστά, ανεβαίνοντας τα σκαλοπάτια, 5 φορές. Βρίσκεσαι πάνω στο πλατύσκαλο.

Στρίψε μία φορά αριστερά (δύο, αν έχεις βρεθεί να κοιτάς προς τη γέφυρα).

Προχώρησε μπροστά και μπες στο δωμάτιο. Παρατήρησε ότι έχει δύο εξόδους, αυτήν από όπου μπήκες και μία άλλη εμπρός και αριστερά, η οποία όμως είναι κλειστή. Παρατήρησε όλα τα μηνύματα στους τοίχους. Στους σκαραβαίους που είναι στις 5 κολόνες, μπορείς να κάνεις κλικ στον κρίκο που είναι στο κάτω μέρος τους. Τότε αυτοί ανοίγουν και βλέπεις στο σώμα τους ένα μικρό "μάτι". Κοίταξε καλά σε αυτό (διπλό κλικ, ώστε να έχεις πλήρη εικόνα) και θα δεις διάφορες εικόνες. Πρόσεξέ τες καλά. Αφού τα δεις/μελετήσεις όλα, πήγαινε προς την έξοδο. Ακριβώς ένα βήμα προτού βγεις στο κεφαλόσκαλο, γύρισε αντίθετα.

Παρατήρησε ότι στα δεξιά σου υπάρχει ένα κουμπί. Πάτησέ το. Το δωμάτιο περιστρέφεται μία φορά. Στον τοίχο βλέπεις ένα άλλο "μάτι". Πήγαινε



Σπάζοντας τα μέταλλα που συγκρατούν το Star Fissure.

και κοίταξε από αυτό. Κοιτάζεις το εσωτερικό του δωματίου, μόνο που τώρα βλέπεις μία άλλη έξοδο προς τα δεξιά, η οποία επίσης είναι κλειστή. Συνέχισε να πατάς το κουμπί περιστροφής και να κοιτάς από το μάτι, για να βλέπεις και να καταγράφεις τι συμβαίνει κάθε φορά.

Πατώντας το τρεις φορές από την αρχική θέση, μπορείς να ξαναμπείς στο δωμάτιο αυτό, μόνο που τώρα θα έχεις πρόσβαση στην κλειστή έξοδο που είναι εμπρός και δεξιά. Από αυτή τη θέση, πατώντας δύο φορές το κουμπί περιστροφής, επαναφέρεις το περιστρεφόμενο δωμάτιο στην αρχική θέση του, όπου βλέπεις τη βασική έξοδο και εκείνη εμπρός και αριστερά, που όμως είναι κλειστή.

Άσε το δωμάτιο σε αυτή τη θέση, και γυρνώντας αντίθετα προχώρησε μπροστά στο κεφαλόσκαλο. Γύρισε αριστερά και προχώρησε μπροστά, κατεβαίνοντας τις σκάλες 4 φορές. Εδώ γύρισε 2 φορές και κάνε κλικ στην κλειστή πόρτα. Δεν γίνεται τίποτα. Κάνε κλικ στο κάτω μέρος της πόρτας, παρατηρώντας ένα μικρό αντικείμενο ίδιο με το "άγαλμα" (Riven dagger) που είδες λίγο πριν δίπλα στο κελί σου.

Ξανακάνε κλικ στο κενό κάτω από την πόρτα και πέρασε από κάτω της. Βρίσκεσαι μέσα σε μία σπηλιά.

Προχώρησε μπροστά 2 φορές. Βλέπεις μία κλειστή περιστρεφόμενη πόρτα, χωρίς όμως να υπάρχει κουμπί περιστροφής. Κοίταξε στο εσωτερικό της. Δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο εδώ. Πρέπει να βρεις ένα τρόπο να την ανοίξεις.

Επίστρεψε στο κεφαλόσκαλο. Σημείωσε ότι για να βγεις από την ξύλινη πόρτα πρέπει να κάνεις κλικ στο κάτω μέρος της, δηλαδή ακριβώς ό,τι έκανες για να μπεις. Γυρνώντας στο κεφαλόσκαλο πάτησε το κουμπί περιστροφής 4 φορές. Φύγε και πήγαινε πίσω στη σπηλιά, στην προηγουμένως κλειστή πόρτα. Τώρα πια αυτή θα είναι ανοικτή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 1: *Το πόσες φορές χρειάζεται να πατήσεις το κουμπί περιστροφής για να βρεις αυτή την πόρτα ανοικτή λύνεται είτε μελετώντας σωστά τη διάταξη του περιστρεφόμενου δωματίου είτε με την απλή μέθοδο των συνεχών δοκιμών (trial & error). Το δεξιόστροφα περιστρεφόμενο δωμάτιο είναι ένα πενταγωνικό δωμάτιο. Ας ονομάσουμε τη βασική είσοδο Α, την είσοδο της σπηλιάς που είναι στα δεξιά της βασικής Β, την εμπρός και δεξιά έξοδο Γ, την εμπρός και αριστερά έξοδο Δ και, τέλος, ακόμη μία έξοδο ακριβώς στα αριστερά της βασικής Ε. Οι κινήσεις που μπορείς να κάνεις συνολικά είναι οι εξής:*

1. Από την είσοδο/έξοδο Α και τη θέση Α-Δ για τη θέση Α-Γ χρειάζεσαι 3 περιστροφές.

2. Από την είσοδο/έξοδο Α και τη θέση Α-Γ για τη θέση Α-Δ χρειάζεσαι 2 περιστροφές.

3. Από την είσοδο/έξοδο Α και τη θέση Α-Δ για την πλαϊνή θέση Β-Ε χρειάζεσαι 4 περιστροφές.

4. Από την είσοδο/έξοδο Ε και τη θέση Β-Ε για τη θέση Ε-Γ χρειάζεσαι 2 περιστροφές.

5. Από την είσοδο/έξοδο Ε και τη θέση Ε-Γ για τη θέση Ε-Β χρειάζεσαι 3 περιστροφές.

6. Από την είσοδο/έξοδο Γ και τη θέση Γ-Ε για τη θέση Γ-Α χρειάζεσαι 2 περιστροφές.

7. Από την είσοδο/έξοδο Γ και τη θέση Γ-Α για τη θέση Γ-Ε χρειάζεσαι 3 περιστροφές.

8. Από την είσοδο/έξοδο Ε και τη θέση Ε-Α για τη θέση Ε-Β χρειάζεσαι 2 περιστροφές. (Αυτή η θέση είναι προσβάσιμη μόνο από εδώ.)

9. Από την είσοδο/έξοδο Ε και τη θέση Ε-Β για τη θέση Ε-Α χρειάζεσαι 3 περιστροφές.

Μπαίνοντας λοιπόν από την πλαϊνή είσοδο που είναι μέσα στη σπηλιά (θέση Β) στο περιστρεφόμενο πενταγωνικό δωμάτιο, βλέπεις μία άλλη έξοδο (θέση Ε), που οδηγεί σε μία άλλη σπηλιά. Πήγαινε σε αυτή και κατέβα, μέχρι έναν μοχλό που βλέπεις στο βάθος. Κοίταξε ψηλά, για να δεις το άνοιγμα στην κορυφή της σπηλιάς.

Βλέπεις ατμό να βγαίνει από το σωλήνα. Επίστρεψε στην κανονική οπτική θέα. Παρατήρησε ότι ο οριζόντιος σωλήνας πηγαίνει επίσης στα τοιχώματα της σπηλιάς (σου θυμίζει τίποτα;). Με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε το μοχλό δεξιά, ώστε να είναι σε οριζόντια θέση. Κοίταξε ψηλά για να δεις το σωλήνα στην κορυφή της σπηλιάς. Τώρα πια δεν βγάζει ατμό. Επειδή όμως εξακολουθεί να ακούγεται ο θόρυβος του ατμού, μάλλον σημαίνει ότι αυτός διοχετεύεται προς τον οριζόντιο σωλήνα. Το αν αυτό ισχύει ή όχι θα το διερευνήσουμε αργότερα, προς το παρόν δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο παρά να γυρίσεις στην κανονική οπτική θέα σου.

Τώρα πια γύρισε αντίθετα και προχώρησε προς την έξοδο αυτής της νέας σπηλιάς. Ακριβώς

στην είσοδο θα δεις ένα μοχλό στα αριστερά και μπροστά σου, καθώς κι ένα κουμπί περιστροφής στα δεξιά σου. Γύρισε στα δεξιά σου και πάτησέ το 2 φορές. Γυρνώντας στα αριστερά σου, θα δεις ότι αυτή τη φορά υπάρχει μια νέα έξοδος μπροστά και αριστερά (θέση Γ). Οπως είχες δει και από τη βασική είσοδο Α, η πόρτα είναι κλειστή. Με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε το μοχλό που είναι ακριβώς μπροστά σου και στα αριστερά, από την κάτω θέση όπου βρίσκεται στην επάνω.

Η πόρτα απέναντί σου ανοίγει. Πήγαινε σε αυτήν (θέση Γ). Μπαίνοντας εδώ βλέπεις μία άλλη πόρτα μπροστά σου. Μην ασχολείσαι, δεν μπορείς να κάνεις τίποτα μαζί της προς το παρόν, αφού ανοίγει μόνο από την άλλη πλευρά. Γύρισε δύο φορές προς τα δεξιά. Ακριβώς μπροστά σου, στην είσοδο, θα δεις έναν μοχλό στα αριστερά και μπροστά σου κι ένα κουμπί περιστροφής στα δεξιά σου. Γύρισε στα δεξιά σου και πάτησε το κουμπί 2 φορές. Γυρνώντας στα αριστερά σου, θα δεις ότι αυτή τη φορά μπροστά και αριστερά υπάρχει μια νέα έξοδος (θέση Α).

Τι γίνεται με το μοχλό; Μελετώντας τη συνολική κίνηση του δωματίου αλλά και την εμπειρία από τον αντίστοιχο μοχλό στην είσοδο/έξοδο Ε, καταλαβαίνεις ότι πρέπει να χειρίζεται την κλειστή πόρτα που είδες στην είσοδο/έξοδο Δ. Δεν έχεις παρά να δοκιμάσεις. Με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε το μοχλό που είναι ακριβώς μπροστά σου και στα αριστερά, από την κάτω θέση όπου βρίσκεται στην επάνω. Τώρα φύγε και πήγαινε στην άλλη έξοδο (θέση Α). Εδώ, στην έξοδο γύρισε αντίθετα και πάτησε το κουμπί περιστροφής 2 φορές. Θα δεις μπροστά και αριστερά σου την έξοδο/είσοδο Δ: Αυτή τη φορά η πόρτα που την έφραζε θα είναι ανοικτή (ακριβώς επειδή μετακίνησες το μοχλό στη θέση Γ). Πήγαινε σε αυτήν.

Ακριβώς μόλις περάσεις την πόρτα, γύρισε δεξιά. Θα δεις ακόμη ένα κουμπί περιστροφής. Με αυτό ανοίγεις περάσματα ανάμεσα στη συγκεκριμένη θέση (Δ) και τις εξόδους/εισόδους Α και Β. Ειδικά η τελευταία διαδρομή είναι "προσβάσιμη" μόνο από εδώ, αφού στη θέση Β δεν υπάρχει κουμπί περιστροφής. Χωρίς να πειράξεις τίποτα, αφού δεν χρειάζεται, γύρισε 3 φορές δεξιά και προχώρησε 1 φορά μπροστά. Γύρισε αριστερά: Κάτω βλέπεις την περιοχή από όπου ξεκίνησες την περιπέτειά σου, σε μια εντυπωσιακή προοπτική. Μπες ευθεία και βρίσκεσαι μέσα στο dome που είδες ψηλά στην αρχή της περιπέτειας (Super dome ή Golden dome).

Γύρισε μία φορά δεξιά. Βλέπεις ότι ο διάδρομος προς τα δεξιά είναι "μαζεμένος". Γύρισε άλλη μία φορά δεξιά. Στα δεξιά σου υπάρχει ένα μοχλός που βρίσκεται στην οριζόντια θέση. Κάνε κλικ στο μοχλό. Αλλάζει θέση αλλά δεν γίνεται τίποτα άλλο. Επανάφερέ τον στην κανονική, οριζόντια θέση του. Γύρισε 2 φορές δεξιά και πήγαινε 2 φορές μπροστά. Κάνε κλικ στο μικρό άσπρο πλαίσιο που φαίνεται στο κάτω μέρος των γραφικών και θα δεις ένα σχέδιο. Αυτό που βλέπεις είναι στην πραγματικότητα ο χάρτης με τις θέσεις των 5 νησιών του Riven. Κατάγραψε καλά τις θέσεις των νησιών, τα σχήματά τους αλλά και το από πόσα τετράγωνα αποτελείται το καθένα. Εσύ τώρα βρίσκεσαι σε εκείνο που βλέπεις στα δεξιά του χάρτη όπως κοιτάς, το οποίο αποτελείται από 5 τετράγωνα. Γύρισε στην κανονική θέα, στρίψε αριστερά και προχώρησε μπροστά στο διάδρομο 10 φορές. Στρίψε αριστερά, προχώρησε μπροστά μία θέση, γύρισε δεξιά και κοίταξε πάνω ψηλά. Πρόσεξε το διάδρομο. Γύρισε 3 φορές δεξιά σου και προχώρησε μπροστά 5 φορές.

Τώρα πια θα ακούς το θόρυβο του ατμού πολύ έντονο. Γύρισε στα αριστερά σου και προχώρησε 1 φορά μπροστά, προς το σωλήνα από όπου βγαίνει ο ατμός. Γύρισε αριστερά και κοίταξε ψηλά. Βλέπεις τη γέφυρα/διάδρομο που είναι σηκωμένη.

Επίστρεψε στην κανονική θέα σου και στρίψε δεξιά. Προχώρησε ακόμη μία φορά μπροστά. Κάνε κλικ στο μοχλό που είναι ακριβώς μπροστά σου - τον μετακινείς από την επάνω θέση όπου βρίσκεται στην οριζόντια και αριστερά. Γύρισε αριστερά και κοίταξε πάλι πάνω. Είναι προφανές ότι τώρα ο ατμός/ενέργεια πάει μέσω του σωλήνα στη "σηκωμένη" γέφυρα/διάδρομο. Δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο εδώ, για αυτό γύρισε στην κανονική θέα σου, στρίψε αριστερά και πήγαινε μία φορά μπροστά. Τώρα κάνε κλικ μπροστά και αριστερά.

Συνεχίζεις στο διάδρομο που είναι δίπλα στον τοίχο, προς



Βρίσκοντας την αιχμάλωτη Catherine.

την αντίθετη κατεύθυνση από όπου ήρθες (αν έχεις κάνει λάθος, στρίψε προς αυτή την κατεύθυνση). Πήγαινε μπροστά 4 φορές και στρίψε δεξιά. Βλέπεις κάτι σαν την υποδοχή ενός κουμπιού. Δεν μπορείς να κάνεις τίποτα με αυτό προς το παρόν. Κοίταξε ψηλά και παρατήρησε ότι υπάρχει μία "κομμένη" γέφυρα/διάδρομος, οι δε ράγες που βλέπεις σαν να είναι οδηγοί για ένα βαγονέτο. Επίστρεψε στην κανονική θέα σου, στρίψε αριστερά και πήγαινε μπροστά 5 φορές.

Φτάνεις σε έναν νέο μοχλό. Κοίταξε ψηλά. Βλέπεις ότι ο ένας σωλήνας πάει προς τη γέφυρα/διάδρομο που πρωτοδιέσχισες για να μπεις στο Super dome αυτό, ενώ ο ατμός βγαίνει από τον άλλο σωλήνα. Γύρισε στην κανονική θέα σου και κάνε κλικ στο μοχλό, για να τον στρίψεις από την κάθετη και επάνω θέση στην οριζόντια και δεξιά. Στρίψε αντίθετα και πήγαινε ίσια μπροστά 16 φορές. Στρίψε δεξιά και συνέχισε ευθεία στο διάδρομο άλλες 10 φορές. Γύρισε δεξιά και προχώρησε 2 φορές. Πλέον, μετακίνησε πάλι το μοχλό στα δεξιά σου.

Βλέπεις ότι η γέφυρα/διάδρομος μπροστά σου σηκώνεται ψηλά. Αρα κάπου αλλού οδηγεί. Ομως επειδή προς το παρόν δεν έχεις άλλη έξοδο, επανάφερε το μοχλό στην οριζόντια θέση, για να κατέβει η γέφυρα/διάδρομος στην αρχική της -επίσης οριζόντια- θέση. Προχώρησε ίσια μπροστά, μπες στο πενταγωνικό δωμάτιο και βγες από την άλλη (βασική) έξοδο. Στάσου στο κεφαλόσκαλο.

Δεν έχουμε ακόμη δει τι ακριβώς έκανε ο μοχλός που πειράξαμε κάτω στη σπηλιά (θέση Ε). Υποψιάζεσαι τίποτα; Αντί λοιπόν να συνεχίσεις ίσια μπροστά, στρίψε δεξιά και κατέβα τις σκάλες. Προχώρησε προς το τηλεσκόπιο. Ηδη η αλλαγή γίνεται φανερή, καθώς ακούς τον ατμό/ενέργεια που διοχετεύεται προς το τηλεσκόπιο. Κοιτώντας κατά πρόσωπο το τηλεσκόπιο, και έχοντας το δεξιό μοχλό στριμμένο προς τα κάτω, πάτησε το στρογγυλό κουμπί που είναι στη βάση περιστροφής του μοχλού, το οποίο εύκολα μπορεί να ξεφύγει της προσοχής κάποιου. Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, το τηλεσκόπιο θα αρχίσει να μετακινείται προς τα κάτω. Πάτησέ το άλλες 3 φορές. Κατεβαίνει και αγγίζει το σκέπαστρο στο πάτωμα. Πάτησέ το άλλη μία φορά. Προσπαθεί αλλά δεν μπορεί να μετακινηθεί. Κάνε κλικ στο μοχλό για να γυρίσει στην επάνω θέση και πάτησε ξανά το κουμπί 4 φορές.

Ανεβαίνει προς τα πάνω όσο πιο ψηλά γίνεται. Δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο εδώ προς το παρόν, για αυτό επίστρεψε στο κεφαλόσκαλο. Αφού φτάσεις σε αυτό, στρίψε δεξιά και προχώρησε στη γέφυρα μπροστά. Ακριβώς προτού μπεις στην είσοδο απέναντι, γύρισε αργά γύρω-γύρω και χάζεψε τις 3 πράγματι μαγευτικές θέες που μπορείς να δεις. Τώρα θα καταλάβεις γιατί ονόμασα το dome "Golden dome".



Ο φοβερός Gehn.

Μπες στη σπηλιά, κατέβα τις σκάλες και άνοιξε την πόρτα που είναι στα αριστερά σου. Προχώρησε δύο φορές μπροστά. Προχώρησε άλλη μία και στρίψε αριστερά. Κοιτάς μέσα από το φακό/φιλιστρίνι. Τώρα δεν πολυκαταλαβαίνεις τι είναι αυτό, αλλά σύντομα θα συνειδητοποιήσεις ότι είναι η πλατφόρμα προσέγγισης των ειδικών εναέριων οχημάτων που συνδέουν τα νησιά μεταξύ τους.

Επίστρεψε στην κανονική θέα και γύρισε 2 φορές αριστερά. Κάνε κλικ στο νέο φακό/φιλιστρίνι που βλέπεις. Κάνε κλικ στο μοχλό που βλέπεις στα αριστερά του. Παρατήρησε ότι η πόρτα ανοίγει. Αφήνοντας την πόρτα ανοικτή, γύρισε στην κανονική θέα σου, στρίψε αριστερά και κάνε κλικ στην ειδική θέση/καρέκλα.

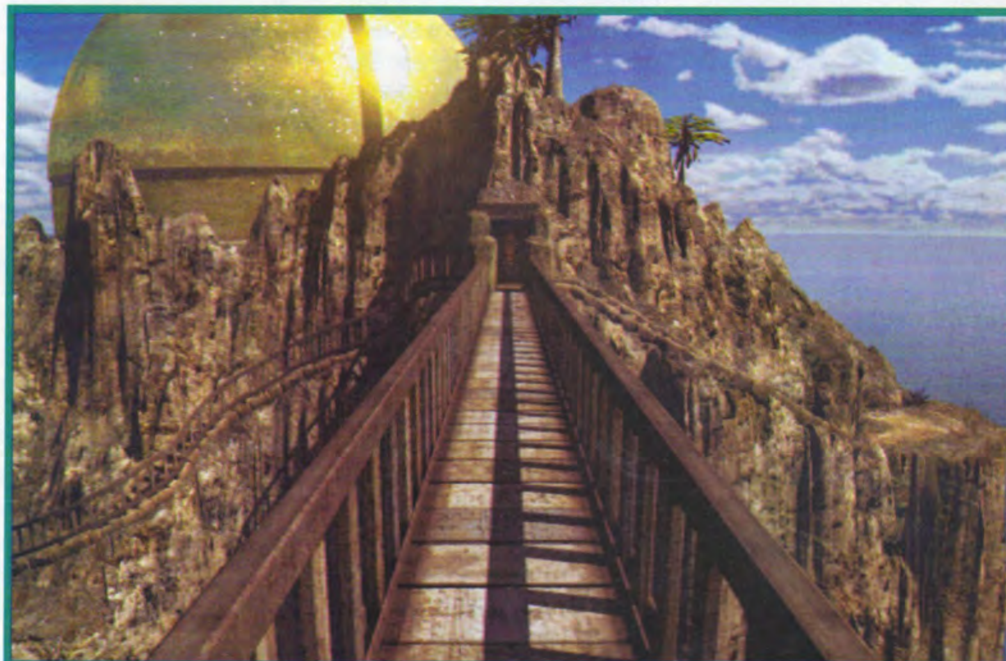
Κάθεσαι και βλέπεις στα μπράτσα αριστερά και δεξιά 2 μηχανισμούς. Πάτησε πρώτα τον δεξιό (ένα κουμπί) και μετά τον αριστερό (έναν μοχλό). Δεν γίνεται τίποτα το ιδιαίτερο. Πάτησε ξανά το δεξί -όπως κάθεσαι- κουμπί και προχώρησε ίσια μπροστά μέχρι την πόρτα. Ανοιξέ την και κάνε κλικ στο αριστερό μέρος του ανοίγματος της πόρτας. Ετσι θα βγεις έξω και ταυτόχρονα θα στρίψεις αριστερά στο διάδρομο. Προχώρησε μπροστά 5 φορές και κάνε κλικ στην πόρτα. Την ανοίγεις.

Μπες και προχώρησε ίσια μπροστά, όσο περισσότερο μπορείς. Γύρισε αριστερά και κάνε κλικ στο παράξενο κεφάλι που βλέπεις στα δεξιά της εικόνας. Παίρνεις ένα κοντινό πλάνο του. Το ίδιο μπορεί να γίνει και από την ακριβώς αντίθετη μεριά. Παρατήρησέ το προσεκτικά, γιατί είναι το "ιερό ζώο" αυτού του παράξενου κόσμου. Το ζώο αυτό μάλλον δεν υπάρχει στη φύση και είναι δημιούργημα για τις ανάγκες του παι-

χνιδιού. Το όνομά του στον κόσμο του Riven είναι Whark.

Γύρισε στην κανονική θέα σου και στρίψε 2 φορές δεξιά. Βλέποντας την ανοικτή πόρτα και τους χρωματισμούς του δωματίου, συνειδητοποιείς ότι πρόκειται για το δωμάτιο του οποίου την πόρτα άνοιξες λίγο πριν.

Προχώρησε μπροστά 5 φορές. Στρίψε δεξιά και πήγαινε μπροστά μία φορά, για μία πανοραμική θέα μερικών από τα νησιά και των εναέριων γραμμών μέσω των οποίων κινείται το όχημα που τα συνδέει. Στρίψε αντίθετα, πήγαινε μπροστά και στρίψε πάλι δεξιά. Τώρα πάτησε το μπλε κουμπί που βλέπεις στα δεξιά σου. Καλείς το ειδικό όχημα που συνδέει τα νησιά. Μπες σε αυτό και κάνε κλικ στην οθόνη πλοήγησης. Στο κοντινό πλάνο, κάνε κλικ στον οριζόντιο μοχλό που είναι στραμμένος προς τα αριστερά. Γυρνάς το ειδικό όχημα προς την αντίθετη κατεύθυνση. Τώρα κάνε κλικ στον κάθετο μοχλό που είναι προς τη μεριά σου. Τον πηγαίνεις μπροστά και θέτεις σε κίνηση το όχημα. Μετά από ένα εντυπωσιακό video, φτάνεις στο επόμενο νησί.



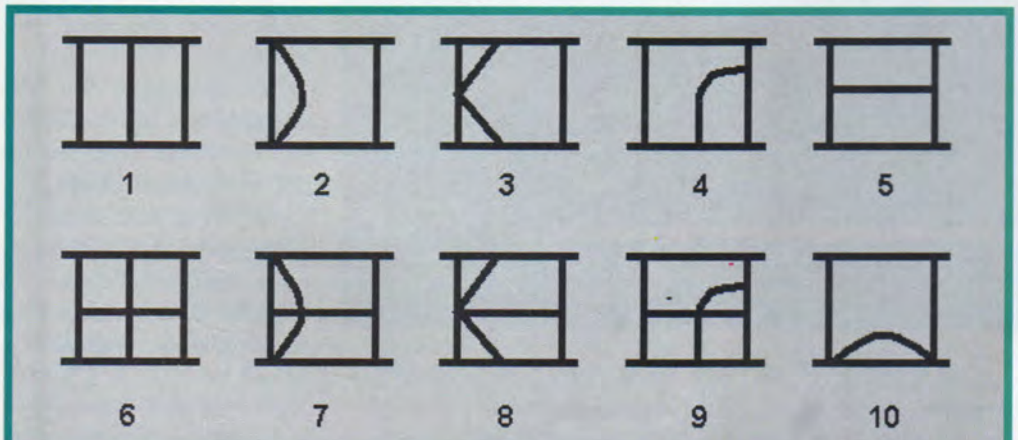
Το πιο εντυπωσιακό dome, το Golden dome του Temple Island.

2. JUNGLE ISLAND ('H ISLAND OF THE WOODEN EYES)

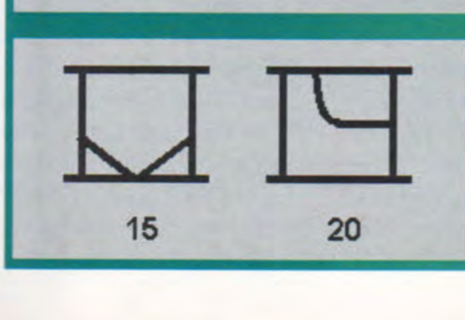
Φτάνοντας στρίψε αριστερά και κατέβα κάτω. Προχώρησε μπροστά 2 φορές και στρίψε δεξιά. Κάνε κλικ στο ξύλινο μάτι που βλέπεις στον τοίχο. Κατάγραψε το σύμβολο (A1) που βλέπεις όταν αυτό γυρνά, καθώς και τον ήχο (A2) που παράγει.

Στρίψε 2 φορές αριστερά και πήγαινε ίσια μπροστά 3 φορές ακριβώς. Γύρισε αντίθετα. Παρατήρησε ότι το άνοιγμα της σπηλιάς αναπαριστά το σχήμα ενός ζώου (A3), όπου το μάτι που είδες πριν είναι στην κανονική θέση του. Για όσους δεν μπορούν να το αναπαραστήσουν, το σχήμα αυτό είναι ένας βάτραχος. Γύρισε αντίθετα και συνέχισε μπροστά 7 φορές. Γύρισε αντίθετα και στα δεξιά σου βλέπεις το μηχανισμό με τον οποίο καλείς το ειδικό όχημα με το οποίο ήρθες, όταν αυτό δεν είναι στο νησί, για να έρθει εδώ. Γύρισε ξανά αντίθετα και προχώρησε μία φορά μπροστά. Βρίσκεσαι μπροστά σε ένα νέο μονοπάτι. Κάνε κλικ στα σκαλιά προς τα κάτω και αρχίζεις να κατεβαίνεις. Κατέβα 2 φορές. Βλέπεις 2 παράξενα τέρατα.

Δεν ξέρω τι είδος είναι - συμβατικά, για τις ανάγκες αυτής της λύσης, τα χαρακτηρίζω θαλάσσιους δεινόσαυρους. Περίμενε να κατεβάσουν τα κεφάλια τους και κατέβα άλλη μία φορά πιο κάτω. Μόλις ξαναχαμηλώσουν τα κεφάλια τους, πλησίασέ τα κι άλλο. (Γενικά αυτό είναι το μυστικό για να τα πλησιάσεις, δηλαδή να κινείσαι



Τα βασικά σύμβολα-νούμερα του κόσμου του Riven.



μόνον όταν έχουν χαμηλωμένα τα κεφάλια τους.) Αυτή τη φορά θα ακούσεις πολύ καθαρά τον ήχο που κάνουν (Β2) κι επίσης θα τα δεις από κοντά (Β4).

Γύρισε δεξιά και κινήσου 3 φορές στην άκρη της παραλίας. Στο τέλος γύρισε αριστερά. Βλέπεις το σχήμα ενός ζώου (Γ3). Είναι το αμφίβιο "ιερό ζώο" του νησιού. Παρατήρησε ότι στη θέση του ματιού του υπάρχει ένα άλλο ξύλινο μάτι. Πλησίασε ακόμη πιο κοντά και κάνε κλικ στο ξύλινο μάτι. Βλέπεις ένα νέο σύμβολο (Γ1) και ακούς έναν νέο ήχο (Γ2). Επίστρεψε στην κανονική οπτική θέα σου και στρίψε αριστερά.

Πήγαινε ίσια μπροστά 2 φορές, στρίψε πάλι αριστερά και πήγαινε μπροστά κάνοντας κλικ στο οριζόντιο μέρος του μονοπατιού. Ετσι θα βρεθείς πάνω σε αυτό και ταυτόχρονα θα γυρίσεις αριστερά (αν κατά λάθος γυρίσεις δεξιά και κατά το ανηφορικό με σκαλιά μονοπάτι, γύρισε αντίθετα και κατέβα το). Προχώρησε ίσια μπροστά στο μονοπάτι 9 φορές. Πλησιάζοντας μία γέφυρα από ξύλα και σχοινιά, θα δεις στο βάθος ένα παρατηρητήριο. Θα ακούσεις τον ήχο που κάνει η προειδοποιητική σάλπιγγα, με την οποία ειδοποιούν ότι ένας ξένος πλησιάζει.

Προχώρησε μπροστά άλλες 4 φορές και στην άκρη γύρνα αριστερά. Κοίταξε κάτω και κατέβα τη σκάλα που βλέπεις. Κάνε κλικ στην πέτρινη γούρνα που βλέπεις. Κάνε κλικ στο ξύλινο μάτι που είναι μέσα σε αυτήν και στο κοντινό πλάνο κάνε ξανά κλικ στο ξύλινο μάτι. Βλέπεις ένα νέο σύμβολο (Δ1) και ακούς έναν νέο ήχο (Δ2). Γύρισε στο πλάνο της γούρνας και κάνε κλικ στη στρόφιγγα που υπάρχει κάτω δεξιά. Τρέχει λίγο νερό, το οποίο σχηματίζει ένα ζώο (Δ3). Μοιάζει με βάτραχο αλλά, έχοντας την εμπειρία των προηγούμενων, στα οποία το ξύλινο μάτι είναι στη θέση του πραγματικού ματιού τους, καταλαβαίνεις εύκολα ότι πρόκειται για κάτι άλλο, που ακόμη δεν μπορείς να καταγράψεις σωστά.

Φύγε από την εικόνα της γούρνας και προχώρησε μπροστά, προς την ξύλινη σκάλα που φαίνεται πίσω από αυτή. Πλησίασε και άλλο κοντά της, κάνε κλικ σε αυτήν ώστε να βλέπεις προς τα κάτω, και τώρα πια κατέβα 3 φορές. Στον κάτω ξύλινο διάδρομο/γέφυρα πήγαινε ίσια μπροστά 4 φορές. Φτάνεις στην άκρη της λίμνης (θέση υποβρυχίου Α). Κοίτα κάτω και θα δεις ότι υπάρχει μία μεταλλική σκάλα, που όμως δεν μπορείς να κατέβεις. Σε αυτή τη μεριά του νησιού δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο προς το παρόν, έτσι πάρε το δρόμο της επιστροφής, μέχρι να φτάσεις στην παραλία όπου είδες τους 2 θαλάσσιους δεινόσαυρους.

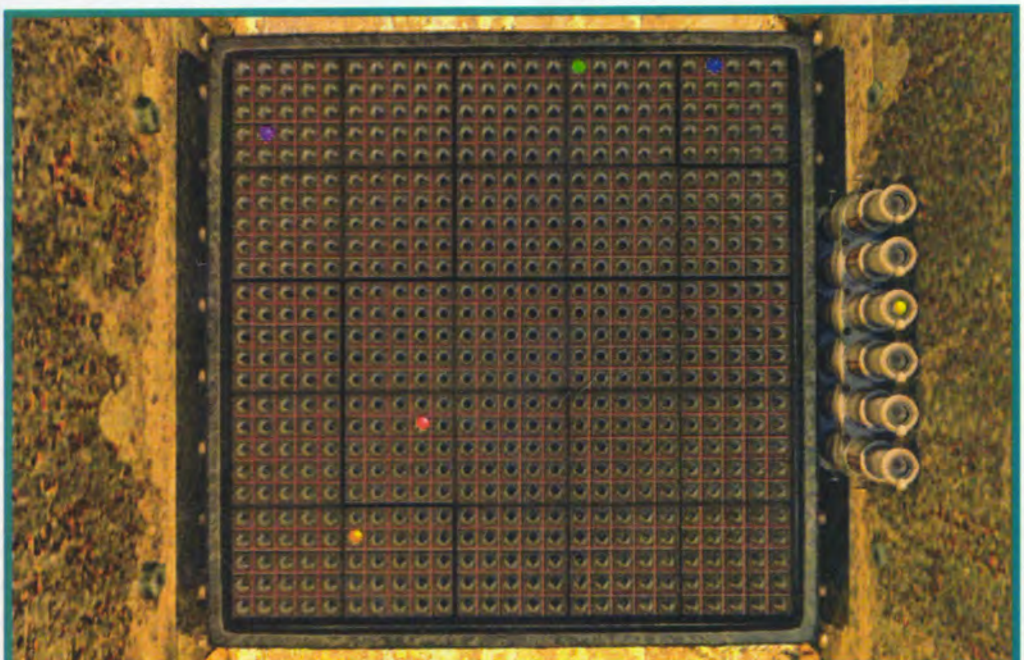
Φτάνοντας εκεί, συνέχισε να ανεβαίνεις το πέτρινο σκαλιστό μονοπάτι. Πρόσεξε ότι περνάς μπροστά από το μονοπάτι που ακολούθησες όταν πρωτοβγήκες σε αυτό το νησί. Εν πάση περιπτώσει συνέχισε να ανεβαίνεις, μέχρι να φτάσεις στην κορυφή του μονοπατιού και να βρεθείς μπροστά σε μία σχοινένια γέφυρα. Διάσχισέ τη. Ακριβώς μόλις την περάσεις, γύρισε δεξιά. Στο βάθος βλέπεις τα 2 μικρά νησιά από όπου πρωτοξεκίνησες και την Golden Dome.

Γύρισε πάλι αριστερά και προχώρησε 2 φορές μπροστά στο μονοπάτι. Βρίσκεσαι μπροστά σε ένα σταυροδρόμι. Πάρε το δεξί μονοπάτι. Βρίσκεσαι ξανά σε μία διασταύρωση. Αυτή τη φορά πάρε το αριστερό όπως κοιτάς, το οποίο οδηγεί προς την ξύλινη πόρτα. Προχώρησε άλλη μία φορά μπροστά. Παρατήρησε στο δεξί στύλο ένα "ζουζούνι". Κάνε κλικ σε αυτό το στύλο. Στο κοντινό πλάνο βλέπεις ότι είναι ένα σκαθάρι. Από τον ήχο που κάνει φεύγοντας (Δ2), συνειδητοποιείς ότι είναι το ζώο του οποίου το σχήμα είχες δει λίγο πριν, στη γούρνα που γέμισες με νερό.

Επίστρεψε στην κανονική οθόνη και κάνε κλικ στην πόρτα. Την ανοίγεις. Μπες πηγαίνοντας μπροστά μία φορά, και από εκεί πήγαινε 7 οθόνες μπροστά. Στρίψε αριστερά και θα δεις το επάνω μέρος του γνωστού πια "αγάλματος" (Riven dagger).

Πήγαινε προς τα εκεί. Βλέπεις άλλο ένα ξύλινο μάτι. Κάνε κλικ σε αυτό. Από τον ήχο (Β2) συνειδητοποιείς ότι αντιστοιχεί στους θαλάσσιους δεινόσαυρους που είδες προηγουμένως. Κατάγραψε και αυτό το σύμβολο (Β1). Επίστρεψε στην κανονική εικόνα, γύρισε αντίθετα και πήγαινε 2 φορές μπροστά πάνω στο μονοπάτι.

Προχώρησε μπροστά άλλες 2 φορές και στο σταυροδρόμι πάρε το δεξί όπως κοιτάς μονοπάτι. Προχώρησε μπροστά 6 φορές και θα δεις ένα πολύ παράξενο αντικείμενο. Προχώρησε άλλη μία φορά μπροστά - στο κοντινό πλάνο αντιλαμβάνεσαι ότι πρόκειται για "κάτι"

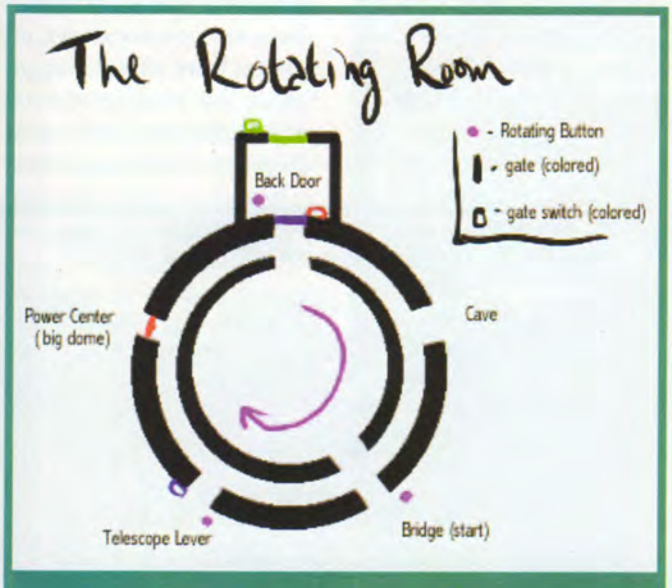


Ετσι ακριβώς πρέπει να βάλεις τις 5 μπίλιες που αντιστοιχούν στα χρώματα και τις θέσεις των 5 domes, για να δώσεις ενέργεια σε αυτές.

(ξύλινο άγαλμα ή ένας μηχανισμός;) που έχει τη μορφή του "ιερού ζώου" του κόσμου του Riven. Προς το παρόν δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο εδώ, για αυτό στρίψε 2 φορές αριστερά και πήγαινε μπροστά 7 φορές. Φτάνεις στο σταυροδρόμι. Πάρε τον αριστερό - όπως κοιτάς- δρόμο και προχώρησε μπροστά 2 φορές. Στρίψε δεξιά και παρατήρησε ότι υπάρχει κάποιο ξύλινο μονοπάτι/γέφυρα ψηλά στα δέντρα, που προς το παρόν δεν μπορείς να προσεγγίσεις. Στρίψε αριστερά και προχώρησε μπροστά άλλη μία φορά, προς την ξύλινη πόρτα. Κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις και προχώρησε μπροστά.

Παρατήρησε άλλο ένα παρατηρητήριο. Προχώρησε ευθεία, στρίψε δεξιά και πήγαινε ίσια 5 φορές. Ακούγεται φοβερή ατμοσφαιρική background μουσική. Προχώρησε μπροστά άλλη μία φορά και παρατήρησε στον αριστερό τοίχο κάτι παράξενα σύμβολα. Κάνε κλικ σε αυτά (ή πήγαινε μία φορά μπροστά και στρίψε δεξιά), για να δεις ένα κοντινό πλάνο. Στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά 4 φορές. Κάνε save (φοβεροί ήχοι νερού) και προχώρησε μπροστά άλλη μία φορά. Παρατήρησε στο βάθος τη γυναίκα που κατεβαίνει από ψηλά, έρχεται μέχρι την αποβάθρα πιο μπροστά σου και μαζεύει το παιδί της. Είναι από τις ελάχιστες στιγμές που θα δεις κατοίκους αυτών των παράξενων νησιών. Συνέχισε πηγαίνοντας μπροστά άλλες 6 φορές, ως τη μικρή αποβάθρα. Παρατήρησε καλά ό,τι βλέπεις μπροστά σου. Στρίψε αριστερά και παρατήρησε το μονοπάτι/γέφυρα κάτω από το οποίο πέρασες.

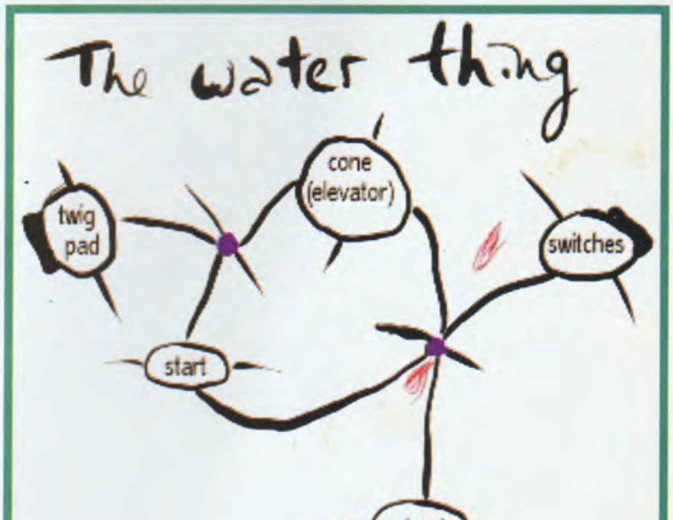
Στρίψε πάλι δεξιά και κάνε κλικ στη σιδερένια σκάλα μπροστά σου (θέση υποβρυχίου Ε.) Κοίταξε κάτω. Δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο, για αυτό στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά 6 φορές ως την ξύλινη σκάλα. Κοίταξε ψηλά και ανέβα 3 φορές. Βρίσκεσαι στο πιο παράξενο χωριό που έχεις δει μέχρι στιγμής (αργότερα θα δεις ένα ακόμη πιο παράξενο). Προχώρησε ίσια μπροστά (ακούς φοβερούς ήχους από το τρίξιμο των ξύλων και τα "πτερόεντα" που πετάνε τριγύρω). Κάνε κλικ στην πόρτα που βλέπεις και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στο μάνταλο 5 φορές. Ενα παραθυράκι ανοίγει, σε κοιτούν και το ξανακλείνουν.



Η κίνηση και οι τοποθεσίες του πενταγωνικού δωματίου.

Πρέπει να φοβούνται πάρα πολύ. Γύρνα στην κανονική θέα και προχώρησε στο πλαϊνό μονοπάτι 7 φορές (ανεβαίνεις και μία μικρή σκάλα). Βρίσκεσαι σε ένα μικρό πλάτωμα, όπου βλέπεις έναν "θρόνο" κι ένα "μηχανικό όχημα". Κάνε κλικ στο όχημα αυτό και στη νέα οθόνη κάνε ξανά κλικ επάνω του. Κάνε κλικ πάλι σε αυτό και στη συνέχεια στο σκέπασμα της οροφής του. Μπες κάνοντας κλικ στο άνοιγμα. Μέσα, κάνε κλικ στους 3 μοχλούς που βλέπεις. Δεν γίνεται τίποτα. Κάνε κλικ στο επάνω μέρος των γραφικών και μετά στο άνοιγμα, για να βγεις από αυτό. Τώρα κάνε κλικ στο κάτω μέρος του, για να κλείσεις το σκέπασμα και να κατέβεις τελείως από αυτό. Κάνε κλικ στο μοχλό στα αριστερά σου και το "μηχανικό όχημα" κατεβαίνει. Γύρισε δεξιά και πλησίασε στο θρόνο, το κάτω μέρος του οποίου έχει τη μορφή του "ιερού ζώου" του κόσμου του Riven. Επίστρεψε στην κανονική θέα και στρίψε δεξιά 2 φορές. Προχώρησε μπροστά 9 φορές. Κοιτώντας κάτω τη λίμνη, βλέπεις στα αριστερά τη "θέση υποβρυχίου Ε" και στα δεξιά τη "θέση υποβρυχίου Α", όπου έχει πάει το παράξενο μηχανικό όχημα. Πρέπει να πας εκεί.

Κοίτα κάτω, κατέβα 3 φορές και προχώρησε μπροστά 6 φορές. Στρίψε αριστερά και προχώρησε μπροστά 18 φορές. Φτάνεις στην ξύλινη πόρτα από όπου βγήκες πριν από λίγο. Προχώρησε ίσια μπροστά 12 φορές και φτάνεις πριν από τη σχοινένια/ξύλινη γέφυρα. Συνέχισε ίσια άλλες 8 φορές. Αδιαφόρησε για τους 2 θαλάσσιους δεινόσαυρους και συνέχισε περπατώντας στο μονοπάτι άλλη μία φορά. Στρίψε δεξιά, μπροστά άλλες 13 φορές, στρίψε αριστερά, κοίτα κάτω, κατέβα, στρίψε αριστερά και προχώρησε στο μονοπάτι - προς την άλλη σκάλα στο βάθος- 3 φορές. Προχώρησε άλλη 1 φορά, κατέβα 3 φορές και συνέχισε μπροστά 4 φορές. Κοίταξε κάτω: Αυτή τη φορά βλέπεις το "μηχανικό όχημα",



Ο χάρτης των τοποθεσιών που επισκέπτεσαι με το μικρό υποβρύχιο.

που στην πραγματικότητα είναι ένα μικρό, ιδιόμορφο υποβρύχιο. (Βρίσκεσαι στην αποβάθρα Α.)

ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΜΕ ΤΟΥΣ ΔΙΑΚΟΠΤΕΣ (ΑΠΟΒΑΘΡΑ Γ)

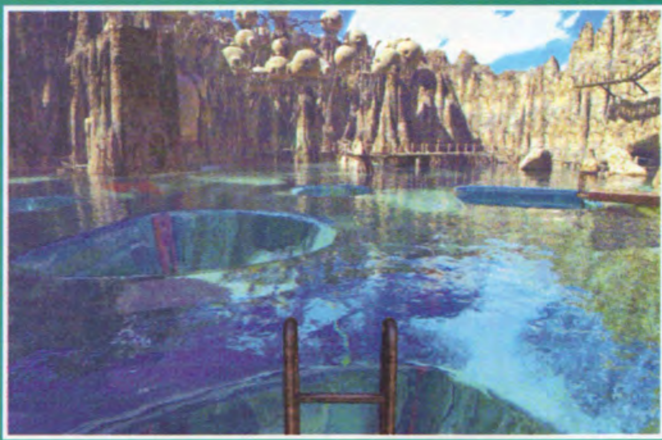
Μπες σε αυτό. Μετακίνησε τον ανώτερο μοχλό (δείχνει προς τα δεξιά). Το μικρό υποβρύχιο περιστρέφεται. Κίνησε τον κατώτερο (και στα δεξιά) μοχλό. Κινείσαι προς τα μπροστά, μέχρι που φτάνεις σε ένα σταυροδρόμι. Μετακίνησε ξανά το μοχλό αυτό προς τα μπροστά. Ετσι όπως είναι όλοι οι μοχλοί, κινείσαι προς τα μπροστά παίρνοντας τη δεξιά διαδρομή και μετά από λίγο σταματάς κάπου. Κάνε κλικ στο επάνω μέρος της οθόνης γραφικών και μετά στο σκέπαστρο για να το ανοίξεις. Κάνε κλικ στο άνοιγμα για να βγεις έξω.

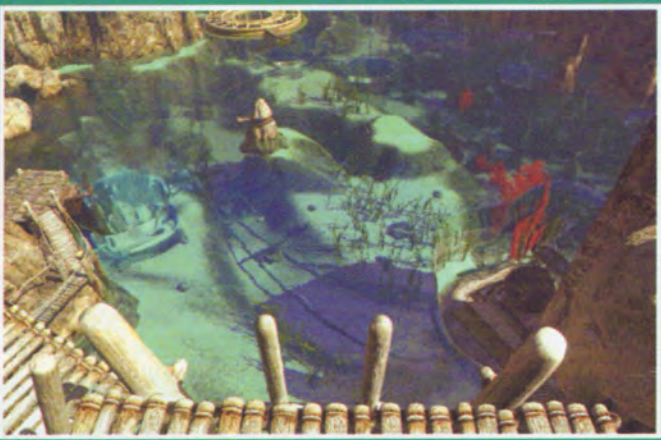
Παρατήρησε καλά τη λίμνη. Οπου φαίνονται βαθουλώματα, εκεί σταματά/βγαίνει το μικρό υποβρύχιο στην επιφάνεια. Στρίψε 2 φορές δεξιά και προχώρησε μπροστά 1 φορά. Κοίταξε ψηλά και ανέβα τις σκάλες μέχρι πάνω (5 φορές). Βρίσκεσαι μέσα σε ένα δωμάτιο με κάτι μοχλούς. Γύρισε αριστερά 2 φορές και κοίταξε από το παράθυρο, κάνοντας κλικ σε αυτό. Παρατήρησε ότι τα σημεία πρόσβασης του υποβρυχίου στα αριστερά και τα δεξιά σου είναι κλειστά. Γύρισε αντίθετα και πήγαινε στους μοχλούς. Κάνε κλικ στους μοχλούς 2,3 και 5, μετρώντας από τα αριστερά όπως κοιτάς, έτσι ώστε όλοι οι μοχλοί να εί-











Η εκπληκτικής ομορφιάς λίμνη με το χωριό των ιθαγενών του Jungle Island.

ναι στην επάνω θέση. Στρίψε αντίθετα και πήγαινε ξανά στο παράθυρο. Παρατήρησε ότι τώρα όλες οι αποβάθρες έχουν επιμηκυνθεί.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 2: *Ανεβάζοντας τους μοχλούς ανοίγουν, χαμηλώνοντάς τους μαζεύονται. Μετρώντας από τα αριστερά όπως κοιτάς, ο πρώτος μοχλός ρυθμίζει την αποβάθρα από όπου πρωτομπήκες στο υποβρύχιο (αποβάθρα Α), ο δεύτερος την αποβάθρα του σχολείου (αποβάθρα Β), ο τρίτος το μέρος όπου είσαι τώρα (δωμάτιο με τους διακόπτες - αποβάθρα Γ), ο τέταρτος την "κωνική πλατφόρμα" στα δεξιά σου (αποβάθρα Δ) και, τέλος, ο πέμπτος την αποβάθρα που είναι στην είσοδο του χωριού (αποβάθρα Ε).*

ΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (ΑΠΟΒΑΘΡΑ Β)

Κατέβα και μπες στο υποβρύχιό σου, χωρίς να πειράξεις τίποτα άλλο. (Στρίψε αντίθετα, κοίτα κάτω, κάνε κλικ στο άνοιγμα, κατέβα κάνοντας κλικ 3 φορές τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, στρίψε δεξιά 2 φορές, μπροστά μία φορά, κοίταξε κάτω και μπες στο υποβρύχιο.) Κάνε κλικ στον ανώτερο μοχλό, που τώρα κοιτά προς τα αριστερά, για να γυρίσεις αντίθετα το μικρό υποβρύχιό σου.

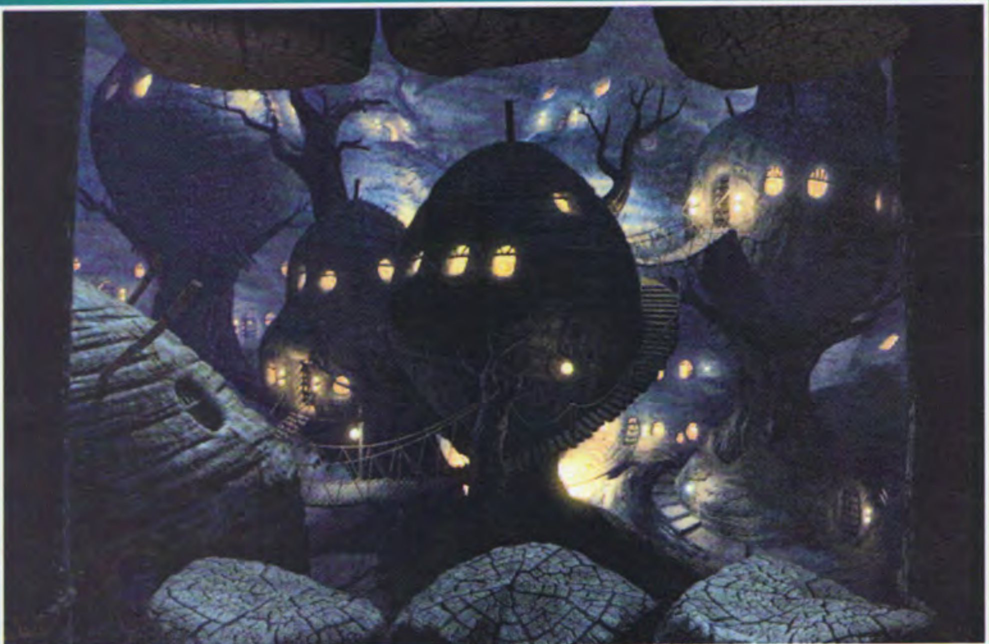
Κάνε κλικ στον κατώτερο (και στα δεξιά) μοχλό και θα κινηθείς μπροστά, μέχρι να φτάσεις σε ένα σταυροδρόμι. Τώρα κάνε κλικ στον μεσαίο από τους 3 μοχλούς, δηλαδή σε αυτόν που κινείται οριζόντια και τώρα είναι στη δεξιά άκρη (έτσι θα στρίψεις αριστερά). Κάνε κλικ στον κατώτερο (και στα δεξιά) μοχλό και, έτσι όπως είναι όλοι οι μοχλοί, κινείσαι προς τα μπροστά παίρνοντας την αριστερή διαδρομή. Επειτα από λίγο σταματάς κά-



Τα ωραιότερα ίσως background γραφικά όλου του παιχνιδιού. Το περίφημο Plateau Island.

που. Κάνε κλικ στο άνω μέρος της οθόνης γραφικών και μετά στο σκέπαστρο για να το ανοίξεις. Κάνε κλικ στο άνοιγμα για να βγεις. Στρίψε 3 φορές αριστερά, προχώρησε μπροστά και κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις. Μπες - φαίνεται σαν να είναι μία σχολική αίθουσα. Προχώρησε 3 φορές μπροστά και κάνε κλικ στο μοχλό στα δεξιά. Είναι μία παράξενη μορφή προβολής. Βλέπεις κάποιον να μιλά, αλλά δεν καταλαβαίνεις τη γλώσσα του. Στρίψε αριστερά και κάνε κλικ στον πίνακα.

Βλέπεις μία γραφή άγνωστη σε σένα. Γύρισε πάλι αριστερά και προχώρησε δίπλα στον τοίχο 2 φορές. Βρίσκεσαι μπροστά σε μία παράξενη ξύλινη κατασκευή. Κάνε κλικ σε αυτή, για να πάρεις ένα κοντινό πλάνο της. Παρατήρησε το σύμβολο στη βάση της: είναι παρεμφερές με εκείνα που είχες δει όταν αναποδογύριζαν τα ξύλινα μάτια. Κάνε κλικ στο μεταλλικό δακτύλιο στη βάση της. Περιστρέφεται, ένα νέο σύμβολο εμφανίζεται και ακούς πόσες φορές κατεβαίνει ο κρεμασμένος. Το παιχνίδι είναι μία ιδιόμορφη κρεμάλα (σατανική έμπνευση), από την οποία μαθαίνεις τα εξής: Πρώτον, ότι το "ιερό ζώο" χρησιμεύει ως μέσο τιμωρίας στους ντόπιους, αφού από ό,τι φαίνεται τους τρώει! Δεύτερον, παίζοντας το συγκεκριμένο παιχνίδι συνέχεια, μπορείς να μάθεις τους αριθμούς του παρόντος κόσμου από το 1 ως το 10.





Ο εκπληκτικός κόσμος των επαναστατών.

Αυτό γίνεται πολύ απλά, με το να συσχετίζεις το πόσες φορές κατεβαίνει ένας κρεμασμένος με το σύμβολο που εμφανίζεται στο κάτω μέρος. Κατάγραψε σε ένα χαρτί αυτά τα 10 σύμβολα και δίπλα βάλε σε ποιον αριθμό αντιστοιχούν. Παίξε το παιχνίδι μέχρι να συμπληρώσεις και τα 10 σύμβολα των αριθμών 1-10.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 3: *Μελετώντας τους αριθμούς αυτούς, θα διαπιστώσεις τα εξής: Ο αριθμός 5 είναι η βάση του αριθμητικού συστήματος του κόσμου του Riven. Το σύμβολο του αριθμού 5 βγαίνει αν περιστρέψεις αριστερόστροφα κατά 90 μοίρες το σύμβολο του αριθμού 1. Το σύμβολο του αριθμού 10 βγαίνει αν περιστρέψεις αριστερόστροφα κατά 90 μοίρες το σύμβολο του αριθμού 2. Αργότερα θα ανακαλύψεις ότι και ο αριθμός 15 βγαίνει αν περιστρέψεις αριστερόστροφα κατά 90 μοίρες το σύμβολο του αριθμού 3, ενώ ο αριθμός 20 βγαίνει αν περιστρέψεις αριστερόστροφα κατά 90 μοίρες το σύμβολο του αριθμού 4. Ο μοναδικός αριθμός που δεν παράγεται από άλλους είναι ο αριθμός 25.*

Επίσης πρόσεξε ότι οι αριθμοί 6-9 δημιουργούνται με βάση τον αριθμό 5 (π.χ 6=5+1, 7=5+2 κ.λπ.). Αντίστοιχα, λοιπόν, τα σύμβολα των αριθμών αυτών δημιουργούνται από την ένωση του συμβόλου του αριθμού 5 με τα σύμβολα των αριθ-

μών που προστίθενται σε αυτόν. Ακόμη σημείωσε ότι ο αριθμός 12 παράγεται από τον 10 και τον 2 (αντίστοιχα δε και το σύμβολό του), ενώ ο 19 από τον 15 και τον 4 (αντίστοιχα και το σύμβολό του.)

Καταγράφοντας σωστά τα σύμβολα των αριθμών 1-10, όπως αυτά βγαίνουν από το εν λόγω ιδιόμορφο παιχνίδι, και συσχετίζοντάς τα με εκείνα των "ξύλινων ματιών", προκύπτει η εξής αντιστοιχία: Δ1=2, Α1=3, Β1=4, Γ1=5. Παρατηρείς δε ότι μάλλον πρέπει να υπάρχει και κάποιο πέμπτο μάτι, το σύμβολο του οποίου να αντιστοιχεί στον αριθμό 1.

Τελειώνοντας με αυτά, κάνε κλικ για να γυρίσεις στο μακρινό πλάνο του παιχνιδιού και στρίψε αριστερά. Τώρα πήγαινε προς το τραπεζάκι που βλέπεις μπροστά σου και κάνε κλικ σε αυτό, για να δεις ένα κοντινό πλάνο του. Δεν έχεις να κάνεις τίποτα άλλο στο δωμάτιο αυτό, για αυτό επίστρεψε στην κανονική θέα. Στρίψε δεξιά, πήγαινε μία οθόνη μπροστά, στρίψε αριστερά και βγες από αυτό το δωμάτιο.

Η ΚΩΝΙΚΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ (WHARK GALLOWS - ΑΠΟΒΑΘΡΑ Δ)

Κατευθύνσου και μπες στο μικρό υποβρύχιο. Μετακίνησε τον επάνω μοχλό, που τώρα κοιτά προς τα αριστερά, ώστε να περιστρέψεις το υποβρύχιο. Κάνε κλικ στον κατώτερο (και στα δεξιά) μοχλό - έτσι όπως είναι όλοι οι μοχλοί, κινείσαι προς τα μπροστά. Επειτα από λίγο σταματάς σε μία διασταύρωση. Αφήνοντας το μεσαίο μοχλό στην αριστερή άκρη, ώστε να στρίψεις αριστερά, κάνε ξανά κλικ στον κατώτερο (και στα δεξιά) μοχλό - έτσι όπως είναι όλοι οι μοχλοί, κινείσαι προς τα μπροστά και φτάνεις στον επόμενο σταθμό. Κάνε κλικ στο άνω μέρος της οθόνης γραφικών και μετά στο σκέπαστρο για να το ανοίξεις.

Κάνε κλικ στο άνοιγμα για να βγεις. Γύρισε 2 φορές και προχώρησε άλλες 2 φορές μπροστά. Στρίψε δεξιά και προχώρησε κυκλικά άλλες 2 φορές. Πρόσεξε το μοχλό μπροστά σου. Κάνε κλικ σε αυτόν και στο κοντινό πλάνο κάνε ξανά κλικ σε αυτόν. Πρόσεξε το μηχανισμό που κατεβαίνει και το γεγονός ότι το κεντρικό τμήμα της πλατφόρμας λείπει.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 4: *Η πλατφόρμα αυτή είναι στην πραγματικότητα ο τόπος εκτέλεσης των ντόπιων. Ανοίγοντας το κεντρικό τμήμα της πλατφόρμας, κατεβάζεις το μηχανισμό, όπου είναι δεμένος αυτό που "πρέπει" να τιμωρηθεί. Το σώμα του πέφτει μέσα στο νερό, το δε "ιερό ζώο" (το Whark) έρχεται και τον τρώει, ακριβώς όπως γίνεται και στο παιχνίδι-κρεμάλα που είδες λίγο πριν στο σχολείο. Δείγμα της τελειότητας του παιχνιδιού είναι και το γεγονός ότι, φεύγοντας από αυτή την πλατφόρμα, ακούς τον ήχο-κραυγή του Whark, ήχο που ήδη έχεις ακούσει κατά την περιστροφή του ξύλινου ματιού Γ2.*

Καθώς δεν έχεις τίποτα άλλο να κάνεις εδώ, κατευθύνσου και μπες στο μικρό υποβρύχιο.

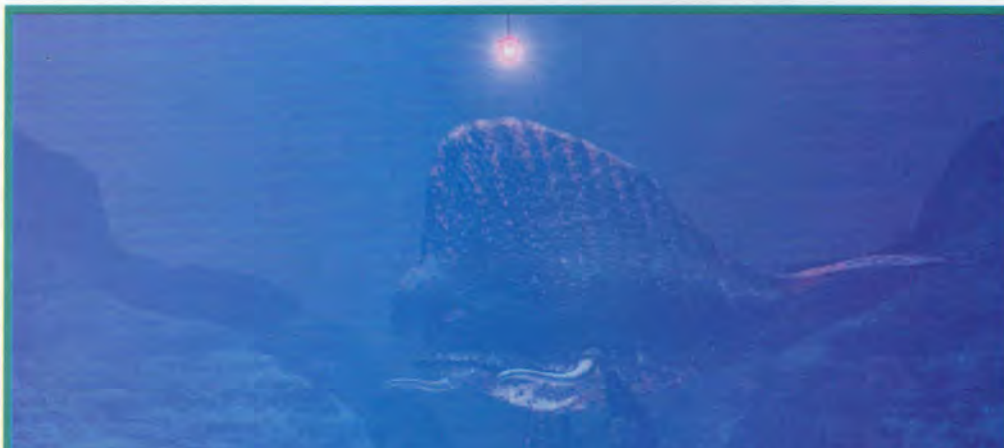
Η ΑΠΟΒΑΘΡΑ ΤΟΥ ΧΩΡΙΟΥ (ΑΠΟΒΑΘΡΑ Ε)

Οπως είσαι μέσα στο υποβρύχιο, κάνε κλικ στον κατώτερο (και στα δεξιά) μοχλό - έτσι όπως είναι όλοι οι μοχλοί, κινείσαι προς τα μπροστά. Επειτα από λίγο σταματάς σε μία διασταύρωση. Τώρα κάνε κλικ στο μεσαίο μοχλό, ώστε να μετακινηθεί από την αριστερή άκρη όπου βρίσκεται στη δεξιά (ώστε να στρίψεις δεξιά). Κάνε ξανά κλικ στον κατώτερο (και στα δεξιά) μοχλό: Ετσι όπως είναι όλοι οι μοχλοί, κινείσαι προς τα μπροστά και φτάνεις στον επόμενο σταθμό, όπου είναι η αποβάθρα που είδες στην αρχή του χωριού. Κάνε κλικ στο επάνω μέρος της οθόνης γραφικών και μετά κάνε κλικ στο σκέπαστρο για να το ανοίξεις. Κάνε κλικ στο άνοιγμα για να βγεις.

Προς το παρόν δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο στο νησί αυτό, για αυτό είναι καιρός να προχωρήσεις στο επόμενο νησί. Στρίψε αριστερά 2 φορές και τώρα πήγαινε συνέχεια μπροστά 19 φορές. Μην πας προς την πόρτα στα αριστερά σου, αλλά πήγαινε ευθεία άλλες 9 φορές. Τώρα πάρε το αριστερό σταυροδρόμι -όπως κοιτάς- και στη συνέχεια πάρε το δεξί (μην πας προς την πόρτα). Συνέχισε ευθεία άλλες 2 φορές. Μπροστά σου βλέπεις ένα φρεάτιο με ένα βαγονέτο. Κάνε κλικ σε αυτό και θα μπεις. Στα αριστερά σου βλέπεις έναν μοχλό. Κάνε κλικ στο μοχλό και άρχισε να κινείσαι πάνω σε μερικές πολύ εντυπωσιακές ράγες κάτω από το νερό.

3. CRATER ISLAND ('Η BOILER HOUSE ISLAND)

Φτάνεις στο τέλος της διαδρομής που βρίσκεται στο



Το "ιερό" ζώο του κόσμου του Riven, το τρομερό Whark.

εσωτερικό ενός κρατήρα, σε μία άκρη του. Πήγαινε μπροστά, κατέβα, στρίψε δεξιά, προχώρησε μπροστά 2 φορές, στρίψε αριστερά και προχώρησε ως την άκρη του μεταλλικού διαδρόμου/αποβάθρας. Μπροστά σου βλέπεις ένα διακόπτη και 4 σωλήνες. Κοίταξε ψηλά, για να δεις από πού έρχεται ο χαμηλότερος σωλήνας, που φέρνει και την ενέργεια. Στη συνέχεια, αφού γυρίσεις στην κανονική θέα σου, στρίψε γύρω-γύρω για να δεις πού πάνε οι άλλοι 3 σωλήνες που διοχετεύουν την ενέργεια.

Κοιτώντας το διακόπτη κάνε κλικ σε αυτόν, ώστε να πάρεις ένα κοντινό πλάνο του. Τώρα, με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε το μοχλό, ώστε να "κοιτά" στη μεσαία από τις 3 σωλήνες.



Το πρώτο μεταφορικό όχημα που συναντάς.

Στρίψε αντίθετα, πήγαινε μπροστά 3 φορές και στρίψε αριστερά. Παρατήρησε τις φλόγες στη βάση του οικοδομήματος (ένα τεράστιο πέτρινο καζάνι, μέσα στο οποίο θερμαίνεται νερό). Προχώρησε 2 φορές μπροστά ανεβαίνοντας τις σκάλες. Στρίψε αριστερά και πήγαινε πάλι μπροστά άλλες 2 φορές. Γύρισε δεξιά. Κάνε κλικ στον οριζόντιο μοχλό που είναι στα δεξιά σου. Με αυτόν κλείνεις τη φωτιά. Τώρα πια μπορείς να μπεις στο κτίριο. Στρίψε δεξιά, πήγαινε μπροστά 2 φορές, στρίψε αριστερά και ανέβα τις σκάλες. Η πόρτα ανοίγει. Μπες. Κοίταξε τριγύρω και χαμηλά, για να δεις ότι είναι γεμάτο νερό.

Βγες, κατέβα τις σκάλες μία φορά, στρίψε δεξιά και ξαναπήγαινε στο τέλος αυτού του διαδρόμου. Στρίψε δεξιά και στρίψε τον τροχό που είναι στα αριστερά σου. Σηκώνεις το σωλήνα και αδειάζεις τη δεξαμενή από το νερό.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 5: *Προσωπικά θεωρώ ότι εδώ υπάρχει το μοναδικό μειονέκτημα του παιχνιδιού, αφού θα έπρεπε να βλέπεις όχι μόνο να χαμηλώνει η στάθμη του νερού, όπως δηλαδή γίνεται στο παιχνίδι, αλλά και να χύνεται αυτό από τον σωλήνα που έχεις σηκώσει.*



Ναι, ναι... ένα παιδάκι στο Jungle Island.

Στρίψε αριστερά και γύρισε το μοχλό που βλέπεις μπροστά σου. Επιτρέπεις στην ενέργεια να περάσει στον άλλο μοχλό, που είναι πάνω στη δεξαμενή. (Παρατήρησε τα δύο "φωτάκια" πάνω στους σωλήνες στα δεξιά της οθόνης, τα οποία δείχνουν σε ποιο σωλήνα περνά ενέργεια, ανάλογα με το προς τα πού είναι στραμμένη η στρόφιγγα/μοχλός.)

Γύρισε δεξιά και μετακίνησε το μοχλό που είναι πάνω στη δεξαμενή (στο δεξί τμήμα της). Επιμηκύνει μία μεταλλική απο-

βάθρα στο εσωτερικό της δεξαμενής, ακριβώς σαν εκείνες που χρησιμοποιούσες για να μπεις/βγεις από το υποβρύχιο. Τώρα πια στρίψε δεξιά και πήγαινε μπροστά 2 φορές, στρίψε αριστερά, ανέβα τις σκάλες, μπες στο καζάνι/δεξαμενή και προχώρησε μπροστά στο φρεάτιο. Κάνε κλικ σε αυτό και κατέβα 2 φορές. Προχώρησε μπροστά μία φορά. Απόλυτο σκοτάδι, αλλά εδώ δεν υπάρχουν Grues. Συνέχισε λοιπόν, πηγαίνοντας μπροστά άλλες 4 φορές μέσα στο σκοτάδι. Επιτέλους, ένα αμυδρό φως.

Πήγαινε μπροστά άλλη μία φορά και τώρα ανέβα τις σκάλες 3 φορές. Βγες από το άνοιγμα και... επιτέλους, καθαρός αέρας! Κοίταξε χαμηλά και κατέβα μία φορά στην πλαγιά του κρατήρα. Στρίψε αριστερά και προχώρησε στο μονοπάτι 4 φορές. Προχώρησε στο μπαλκόνι που βλέπεις μπροστά σου. Στρίψε 2 φορές αριστερά και κάνε κλικ στο σκέπαστρο που βλέπεις στο πάτωμα μπροστά σου. Κάνε πάλι κλικ σε αυτό και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στο άγκιστρο για να το σηκώσεις. Από εδώ μπορείς να κατέβεις πάλι στον κρατήρα. Μην κατέβεις - επίστρεψε στην κανονική θέα σου και στρίψε αριστερά. Κάνε κλικ στη δίφυλλη πόρτα για να την ανοίξεις και προχώρησε 6 φορές μπροστά. Βλέπεις άλλον έναν παράξενο μηχανισμό. Κάνε κλικ σε αυτόν και στο κοντινό πλάνο μετακίνησε το μοχλό στα αριστερά σου. Δεν γίνεται τίποτα. Φαίνεται να μην υπάρχει ενέργεια. Α, ναι, ο διακόπτης στη μέση του κρατήρα!

Στρίψε αντίθετα και πήγαινε μπροστά 7 φορές. Στρίψε αριστερά, κάνε κλικ στο άνοιγμα, κάνε ξανά κλικ σε αυτό και τώρα κατέβα 3 φορές. Στρίψε αντίθετα και προχώρησε μπροστά μία φορά, στρίψε αριστερά και πήγαινε μπροστά 7 φορές.

Στρίψε δεξιά και πήγαινε στην άκρη του μεταλλικού διαδρόμου/αποβάθρας. Τώρα, με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε το μοχλό, ώστε να "κοιτά" στην ανώτερη από τις 3 σωλήνες. Γύρισε αντίθετα, προχώρησε όλο ευθεία και στο τέλος στρίψε αριστερά. Τώρα προχώρησε μπροστά, αλλά από την άκρη της δεξαμενής, και συνέχισε μέχρι την άκρη. Στρίψε δεξιά, πήγαινε στη σκάλα και ανέβα μέχρι το μπαλκόνι. Πάνω, στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά 7 φορές.

ψηλά και παρατήρησε τον ανεμιστήρα.

Επίστρεψε στην κανονική θέα και προχώρησε μπροστά 6 φορές. Τώρα μη βγεις, αλλά κάνε κλικ στις πόρτες για να τις κλείσεις. Μάλιστα! Στα αριστερά και τα δεξιά αποκαλύπτονται 2 διάδρομοι, που πριν κρύβονταν από τα ανοικτά φύλλα της πόρτας. Τόσο απλό και τόσο έξυπνο!!!

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 6: *Προσωπικά, τέτοιο γρίφο έχω να δω από την εποχή του Spectrum 48K.*

δρομο και κοίτα πάνω. Πρόσεξε καλά το άνοιγμα στην οροφή. Είναι από τα πιο σημαντικά hints του παιχνιδιού, καθώς αργότερα θα σε βοηθήσει να βρεις την ακριβή θέση του dome αυτού. Γύρισε στην κανονική θέα. Παρατήρησε ότι το περιστρεφόμενο dome έχει πάνω του ένα σύμβολο, που όμως δεν μπορείς να διακρίνεις λόγω της περιστροφής του dome. Γύρισε αριστερά 2 φορές, ώστε να βλέπεις τον τοίχο πίσω σου.

Παρατήρησε στον τοίχο κάτι σαν μάτι. Άλλο ένα κρυφό δωμάτιο άραγε; Στρίψε αριστερά, προχώρησε μπροστά 2 φορές, στρίψε δεξιά, προχώρησε μία φορά και κάνε κλικ στην πόρτα για να την κλείσεις. Βλέπεις άλλο ένα κρυφό πέρασμα. Δεύτερη φορά το ίδιο κόλπο, σχεδόν στο ίδιο μέρος! Κάνε κλικ στο άνοιγμα για να μπεις μέσα και προχώρησε στο διάδρομο 4 φορές. Βλέπεις ένα παράξενο τηλεσκόπιο.

Κάνε κλικ σε αυτό για να πας κοντά του, ξανά κλικ σε αυτό για να δεις από το μάτι του. Τώρα κάνε κλικ στο διακόπτη που



Βλέποντας και ακούγοντας τα δύο θαλάσσια τέρατα στην παραλία.

Κάνε κλικ στο επάνω μέρος της μεταλλικής σφαίρας για να την ανοίξεις. Με τη μέθοδο του drag & drop πάρε έναν "σπόρο" από τα δεξιά και άφησέ τον προσεκτικά πάνω στο μεταλλικό δίσκο, στο κέντρο της ανοικτής σφαίρας. Τώρα ΜΗΝ κάνεις κλικ στο σκέπαστρο της μεταλλικής σφαίρας για να την κλείσεις, ΑΛΛΑ κάνε κλικ στο μοχλό στα αριστερά σου, για να κατεβάσεις τη μεταλλική σφαίρα ΑΝΟΙΚΤΗ. Η όλη ιστορία μοιάζει με έναν πρωτότυπο μηχανισμό ψαρέματος. Κοίταξε

Απλός μεν αλλά ικανός να σε τρελάνει...

Πήγαινε στον αριστερό διάδρομο -όπως κοιτάς- και κατέβα όλη τη σκάλα.

CRATER ISLAND'S DOME

Κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις. Βλέπεις ένα περιστρεφόμενο dome (η ελληνική λέξη "θόλος" δεν αποδίδει με ακρίβεια αυτό που βλέπεις). Προχώρησε 2 φορές μπροστά και στρίψε αριστερά. Προχώρησε 2 φορές κυκλικά στο διά-

είναι στο επάνω μέρος του, μέχρι αυτό να πάρει τον έλεγχο και να σταματήσει. Το dome ανοίγει κι εσύ βλέπεις καθαρά μόνο για μία στιγμή το σύμβολό του. Κατάγραψε το σύμβολο αυτό, βάζοντας δίπλα το όνομα "Crater Island's Dome".

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 7: *Αν δεν έχεις δει καθαρά το σύμβολο, κάνε κλικ στο τηλεσκόπιο και ξανά κλικ στο διακόπτη που βρίσκεται στο επάνω μέρος του. Το dome θα κλείσει και θα αρχίσει πάλι να περιστρέφεται. Τώρα πια κάνε ξανά κλικ στο διακόπτη, μέχρι το dome να σταματήσει πάλι, οπότε θα ξαναδείς καθαρά το σύμβολό του.*

Μόλις σταματήσει το dome και καταγράψεις το σύμβολό του, στρίψε δεξιά και προχώρησε 5 φορές στη στοά. Βγαίνοντας στρίβεις και βλέπεις το dome. Πήγαινε μία φορά μπροστά, στρίψε αριστερά, προχώρησε 2 φορές στο πλάι του, στρίψε δεξιά και βλέπεις το άνοιγμά του. Κάνε κλικ σε αυτό. Χμ! Αλλος ένας παράξενος μηχανισμός. Κάνε κλικ σε αυτόν για να δεις το κοντινό πλάνο του. Παρατήρησε ότι μπορείς να μετακινείς με τη μέθοδο του drag & move τα κάθετα σιδεράκια πάνω στην ιδιόμορφη κλίμακα ένα ένα. Προφανώς θέλεις κάποιον συνδυασμό που δεν ξέρεις ακόμη. Γύρισε στην κανονική θέα, στρίψε αντίθετα, προχώρησε μία φορά μπροστά, στρίψε αριστερά και προχώρησε στο πλάι 2 φορές. Στρίψε δεξιά, προχώρησε μπροστά, κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις. Μπες στο άνοιγμα της πόρτας και ανέβα όλη τη σκάλα, πηγαίνοντας μπροστά 3 φορές.

Προχώρησε στον απέναντι κρυφό διάδρομο, πηγαίνοντας μπροστά 2 φορές. Συνέχισε μπροστά 3 φορές, στρίψε δεξιά και παρατήρησε το καλώδιο που κατεβαίνει στο πλάι του μεταλλικού διαδρόμου όπου κινείσαι. Γύρισε αριστερά και προχώρησε μπροστά άλλες 3 φορές.

Παρατήρησε στα δεξιά σου ένα μοχλό. Γύρισε δεξιά και κάνε κλικ σε αυτόν, ώστε να πάει από την αριστερή θέση όπως κοιτάς στη δεξιά.

Γύρισε πάλι αριστερά και προχώρησε 4 φορές μπροστά. Στρίψε δεξιά και προσπάθησε να ανοίξεις την πόρτα. Δεν γίνεται τίποτα. Στρίψε πάλι αριστερά και συνέχισε μπροστά 5 φορές. Αχά! Η Golden dome και το Temple Island από άλλο δρόμο. Συνέχισε όλο μπροστά άλλες 8 φορές. Παρατήρησε στα δεξιά σου το μοχλό. Μετακίνησέ τον και χαμηλώνεις το μεταλλικό διάδρομο-γέφυρα.



Το dome του Temple Island.

4. TEMPLE ISLAND ('H GOLDEN DOME ISLAND)

Προχώρησε μπροστά 4 φορές, στρίψε αριστερά και προχώρησε μπροστά 6 φορές. Γύρισε τον τροχό στα αριστερά σου και θα επιμηκύνεις το μεταλλικό διάδρομο που πρώτα ήταν κλειστός. Ετσι ανοίγεις άλλη μία δίοδο. Στρίψε 2 φορές δεξιά και προχώρησε μπροστά 2 φορές, στρίψε δεξιά, ξανά μπροστά 3 φορές. Μόλις βγεις από το dome, γύρισε 2 φορές δεξιά.

Παρατήρησε το κουμπί στον τοίχο στα δεξιά σου. Πάτησέ το. Ανεβαίνει ένα μικρό ασανσέρ-ράμπα από κάτω (θυμάσαι το κουμπί που υπάρχει ακριβώς από κάτω;). Προχώρησε μπροστά 2 φορές. Κάτω και δεξιά σου βλέπεις άλλο ένα περιστρεφόμενο dome, το Temple Island Dome.

Προχώρησε μπροστά άλλες 5 φορές. Φτάνεις σε μία κλειστή πόρτα, που έχει στα δεξιά της έναν διακόπτη. Σου θυμίζει τίποτα; Μήπως την κλειστή πόρτα που συνάντησες στο πενταγωνικό δωμάτιο;

Κάνε κλικ στο μοχλό και θα ανοίξεις την πόρτα. Από πίσω βλέπεις το δωμάτιο - θέση Γ του πενταγωνικού δωματίου. Μπες, γύρισε δεξιά και πάτησε το κουμπί περιστροφής 3 φορές. Περιστρέφεις το πενταγωνικό δωμάτιο, ώστε να συνδέονται οι έξοδοι Γ-Α. Γύρισε προς τα αριστερά για να το επιβεβαιώσεις. Δεν έχεις τίποτα άλλο να κάνεις προς το παρόν εδώ, για αυτό στρίψε 2 φορές αριστερά και προχώρησε μπροστά 11 φορές. Στρίψε αριστερά και πήγαινε μπροστά 5 φορές. Στρίψε αριστερά και πήγαινε μπροστά 2 φορές.

Τώρα που έχεις ανοίξει και άλλη έξοδο, ευκαιρία να σηκώσεις αυτή τη γέφυρα-διάδρομο. Μετακίνησε το μοχλό που είναι στα δεξιά σου και η γέφυρα θα σηκωθεί, οδηγώντας κάπου ψηλότερα. Στρίψε αριστερά 2 φορές, προχώρησε μπροστά άλλες 2, στρίψε αριστερά και προχώρησε όλο ευθεία 10 φορές. Στρίψε αριστερά και προχώρησε στο μονοπάτι 11 φορές. Εδώ στρίψε δεξιά.

TEMPLE ISLAND'S DOME

Τώρα που έφυγε το άλλο βαγονέτο, πάτα το κουμπί. Επιτέλους, κατεβαίνεις κάτω. Γύρνα αριστερά 1 φορά και πήγαινε μπροστά 7 φορές. Βρίσκεσαι μπροστά στο τηλεσκόπιο που

αντιστοιχεί σε αυτό το dome. Κάνε κλικ σε αυτό για να δεις το κοντινό πλάνο του και τώρα κάνε συνέχεια κλικ στο διακόπτη που είναι στο πάνω μέρος του μέχρι να το ακινητοποιήσεις. Το dome ανοίγει και εσύ βλέπεις καθαρά για μία μόνο στιγμή το σύμβολό του. Κατάγραψε το σύμβολο αυτό βάζοντας δίπλα το όνομα "Temple Island's Dome". Ούτε εδώ μπορείς να κάνεις τίποτε άλλο, μια και δεν έχεις μάθει ακόμη το συνδυασμό για να το ανοίγεις.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 8: *Αν ακούς για αρκετή ώρα τους εκπληκτικούς ήχους του ανέμου, σου δημιουργούν μερικές φορές την ψευδαίσθηση ότι ακούγονται κάποιες φωνές. Από μία παρέα πέντε ατόμων οι δύο ήταν σίγουροι ότι τις άκουγαν. Εγώ προσωπικά άλλοτε έχω αυτή την αίσθηση και άλλοτε όχι. Αν έχεις μία καλή κάρτα ήχου, σύνδεσε τον υπολογιστή σου με το στερεοφωνικό και καλά ακούσματα!!!*

Γύρνα 2 φορές αριστερά και προχώρησε στο διάδρομο 7 φορές. Στρίβεις αυτόματα. Πάτα το κουμπί που είναι στ' αριστερά σου. Ανεβαίνεις πάνω. Στρίψε δεξιά και προχώρησε στο μονοπάτι 11 φορές. Στρίψε δεξιά και προχώρησε στον κυκλικό διάδρομο 15 φορές. Στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά 12 φορές. Είσαι μέσα στο πενταγωνικό δωμάτιο. (Η μουσική στο δωμάτιο αυτό, αν κάτσεις αρκετή ώρα, είναι το κάτι άλλο). Βγες από την κύρια έξοδο Α και κάνε αμέσως περιστροφή. Πάτα το κουμπί περιστροφής 2 φορές. Ανοίγεις τη διαδρομή Α-Δ. Προχώρησε σε αυτήν και ανέβα στην υψωμένη τώρα πια γέφυρα/διάδρομο. Βρίσκεσαι σε έναν μακρύ διάδρομο πάνω ψηλά στην Golden dome. Προχώρησε 3 φορές μπροστά και κάνε κλικ στο διακόπτη στ' αριστερά σου. Κατεβαίνει ένας παράξενος μηχανισμός, αλλά δεν συμβαίνει τίποτα. Κάνε κλικ το άσπρο κουμπί που έχει φανεί στ' αριστερά σου. Δεν γίνεται τίποτα. Ξανακάνε κλικ το διακόπτη και αυτήν τη φορά το μηχάνημα ανεβαίνει. Προχώρησε 1 φορά μπροστά και κάνε κλικ στη βάση μπροστά σου.

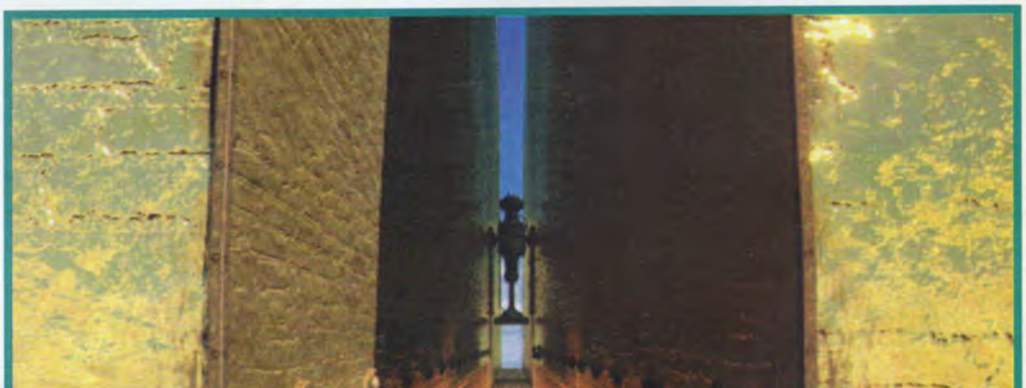
Παρατήρησε ότι μπορείς με τη μέθοδο του drag & drop να πάρεις τις 6 έγχρωμες μπίλιες από τ' αριστερά σου και να τις τοποθετήσεις πάνω στην παράξενη αυτή βάση. Οι μπίλιες από πάνω προς τα κάτω έχουν τα χρώματα κόκκινο, πορτοκαλί, κίτρινο, πράσινο, μπλε και μοβ. Προφανώς πρέπει να τις βάλεις με κάποιον συγκεκριμένο συνδυασμό.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 9: *Αυτός είναι ο κεντρικός γρίφος όλου του παιχνιδιού. Είναι εξαιρετικά πολύπλοκος, υπερβολικά έξυπνος και για να τον λύσεις θα χρειαστείς πάρα πολλές ώρες προσεκτικής μελέτης όλων των δεδομένων και συνεχείς δοκιμές. Η μεγάλη αδυναμία του παιχνιδιού είναι ότι δεν έχει "κλειδωθεί" με κάποιο ειδικό flag. Ετσι, όποιος ξέρει τη λύση του γρίφου επειδή την έχει διαβάσει σε κάποια λύση, μπορεί να τη βάλει αμέσως και να τελειώσει το παιχνίδι πολύ εύκολα... Προσωπικά τον θεωρώ από τους 3-4 πιο δύσκολους γρίφους που έχω δει όλα τα χρόνια που ασχολούμαι με τα adventure games. Πρόκειται για μία διαβολική σύλληψη, μία κυριολεκτικά εξαιρετική ιδέα...*

Στρίψε αντίθετα και προχώρησε όλο κάτω μέχρι να μπεις στο πενταγωνικό δωμάτιο και να πας στη βασική έξοδο Α. Εδώ στρίψε αντίθετα και πάτα το κουμπί περιστροφής 3 φορές. Ανοίγεις τη δίοδο Α-Γ. Προχώρησε μέσα και από την αρχή της γέφυρας/διαδρόμου προχώρησε μπροστά 10 φορές. Στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά 5 φορές. Στρίψε πάλι δεξιά.

5. CRATER ISLAND ('Η BOILER HOUSE ISLAND)

Τώρα προχώρησε μπροστά 28 φορές. Προσεκτικά στρίψε αριστερά και προχώρησε μπροστά 6 φορές. Κάνε save και προχώρησε μπροστά άλλη 1 φορά. Κάνε κλικ στο μοχλό στ' αριστερά σου. Αν η μεταλλική σφαίρα ανεβεί κλειστή, έχεις πετύχει το σκοπό σου. (Αν όχι πρέπει να την ξαναχαμηλώσεις με έναν σπόρο μέσα και να προσέξεις να είναι ανοικτή). Κάνε κλικ στο πάνω μέρος της για να ανοίξει. Μέσα της βλέπεις έναν βάτραχο (Α4) και από τον ήχο που κάνει (Α2) καταλαβαίνεις τη συνολική αντιστοιχία του (Α1-Α2-Α3-Α4). Αφού φύγει, κοίταξε ψηλά και παρατήρησε ότι ο ανεμιστήρας έχει σταματήσει να λειτουργεί, προφανώς λόγω του μοχλού που πείραξες στη γέφυρα/διάδρομο λίγο πιο μπροστά. Κάνε κλικ στο φρεάτιο του εξαεριστήρα και στο κοντινό πλάνο ξανακάνε κλικ σε αυτόν. Στον αγωγό προχώρησε 5 φορές.


Το περίφημο Golden dome.

Φτάνεις πάνω από ένα άλλο δωμάτιο. Κάνε κλικ στο σκέπασμα του εξαεριστήρα και το ανοίγεις. Τώρα κατέβα κάτω στο δωμάτιο.

GEHN'S LABORATORY

Είναι προφανές ότι πρόκειται για κάποιο εργαστήριο. Κάνε κλικ στο βιβλίο μπροστά σου 3 φορές συνέχεια. Διάβασε προσεκτικά όλες τις σελίδες. Βλέπεις τα σύμβολα από τα 6 domes, καθώς και τα σύμβολα-κωδικούς για όλα τα domes.

Πρόσεξε καλά γιατί τα σύμβολα αυτά εμφανίζονται διαφορετικά σε κάθε παιχνίδι (random), γεγονός που δίνει ξεχωριστή γοητεία στον γρίφο αυτό. Πρέπει να τα μεταφράσεις συνδυάζοντάς τα με τους αριθμούς/σύμβολα που έμαθες πιο μπροστά στη σχολική αίθουσα. Με λίγη προσπάθεια θα τα καταφέρεις. Κλείσε το βιβλίο και επεξεργάσου προσεκτικά όλα τα αντικείμενα που είναι πάνω στον πάγκο. Κάνε κλικ το ξύλινο μάτι που υπάρχει πάνω στο τραπέζι. Εχει το σύμβολο που αντιστοιχεί στον αριθμό ένα. Πρόσεξε τον ήχο που παράγει. Σήκω από τον πάγκο αυτό, στρίψε αριστερά και πήγαινε στον άλλο πάγκο που βλέπεις. Πρόσεξε τους βατράχους που έχει μέσα στα ειδικά υγρά. Επίσης το μηχάνημα-γυάλα με το θερμαινόμενο νερό είναι πολύ εντυπωσιακό. Πρόσεξε επίσης μία μισοτελειωμένη "παγίδα" ψαρέματος. Σήκω από αυτό τον πάγκο και στρίψε αριστερά. Πήγαινε προς την πόρτα. Στρίψε πάλι αριστερά και πήγαινε προς τον νέο πάγκο που βλέπεις. Περιεργάσου τον και αυτόν. Μετά σήκω και στρίψε αριστερά. Πήγαινε προς την πόρτα που βλέπεις. Στα δεξιά σου βλέπεις έναν μπλε μηχανισμό που καλεί τα ειδικά οχήματα με τα οποία κινείσαι από το ένα νησί στο άλλο. Κάνε κλικ σε αυτόν και εν συνεχεία στην πόρτα. Στο κοντινό πλάνο κάνε ξανά κλικ σε αυτήν και την ανοίγεις. Τώρα πια μπορείς να μπαίνεις από την είσοδο αυτή όποτε θέλεις. Βγες έξω, στρίψε αριστερά και πήγαινε ίσια μπροστά 17 φορές, μέχρι δηλαδή να φτάσεις στο dome του νησιού αυτού που ακινητοποίησες προηγουμένως. Ευκαιρία να δεις αν δουλεύει ο κωδικός για τα domes που βρήκες λίγο πριν στο βιβλίο του Gehn. Φτάνοντας στρίψε αριστερά και προχώρησε δίπλα στο dome 2 φορές. Στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά. Κάνε κλικ 2 φορές στον μηχανισμό και στο κοντινό πλάνο μετακίνησε τα 5 σίδερα ώστε να δείχνουν τους αριθμούς που αντιστοιχούν στα σύμβολα/κωδικούς που πριν από λίγο διάβασες στο βιβλίο. Πρώτα τοποθέτησε τον πέμπτο αριθμό, μετά τον τέταρτο κ.λπ. Επαναλαμβάνω ότι οι αριθμοί είναι διαφορετικοί σε κάθε παιχνίδι. (Στο δικό μου παιχνίδι οι αριθμοί αυτοί ήταν οι 3/12/14/22/24. Ετσι έβαλα πρώτα τον 24, μετά τον 22, μετά τον 14 κ.λπ.) Αν βάλεις σωστά και τα 5 νούμερα και πατήσεις το κουμπί, τότε το dome θα ανοίξει και άλλο και θα αποκαλύψει ένα ακόμη παράξενο μηχάνημα, το οποίο περιέχει ένα βιβλίο-χρονομεταφορά. Κάνε κλικ 2 φορές στο βιβλίο για να το ανοίξεις. Δυστυχώς η εικόνα-τηλεμεταφορά είναι κλειστή, μαύρη. Προφανώς λείπει η ενέργεια για τη χρονομεταφορά. Κάνε κλικ κάπου έξω από το βιβλίο για να γυρίσεις στην κανονική θέα και μετά κλικ στο κουμπί που υπάρχει στα δεξιά της βάσης του μηχανήματος αυτού. Βγαίνεις από την dome, μια και δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο προς το παρόν. Στρίψε αντίθετα, μετά στρίψε αριστερά, και προχώρησε 2 φορές στον πλαϊνό διάδρομο. Μετά στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά 17 φορές. Φτάνεις έξω από το εργαστήριο του Gehn. Στρίψε δεξιά, κάνε κλικ στην πόρτα, μπες μέσα και προχώρησε 2 φορές μπροστά. Κάνε κλικ στο μοχλό του μηχανήματος που είναι μπροστά σου και μοιάζει σαν βαθυσκάφος. Στην πραγματικότητα είναι ένας κλίβανος! Κάνε κλικ 2 φορές στο βιβλίο που υπάρχει μέσα του. Πρόκειται για ένα ακόμη βιβλίο-χρονομεταφορά και μάλιστα καμένο!!! Κάνε 3 φορές κλικ στην άκρη της οθόνης για να κλείσεις το βιβλίο και τον κλίβανο.

Πήγαινε στην πόρτα που βλέπεις ακριβώς απέναντι και στ' αριστερά σου, κάνοντας 3 κλικ στην κατεύθυνση αυτή. Τώρα κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις και βγες έξω. Βλέπεις στα αριστερά σου το Golden dome. Στρίψε δεξιά για μία πανοραμική θέα. Βλέπεις και το ειδικό όχημα που κάλεσες λίγο πριν πατώντας το ειδικό μπλε κουμπί. Στρίψε πάλι αριστερά και πήγαινε μπροστά 2 φορές. Στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά 5 φορές. Στρίψε δεξιά, προχώρησε 2 φορές, στρίψε αριστερά, κοίτα κάτω, κατέβα κάτω 3 φορές, στρίψε αριστερά και πήγαινε μπροστά 2 φορές για να μπεις στο ειδικό όχημα (αν δεν είχες πατήσει πριν στο εργαστήριο του Gehn το ειδικό μπλε κουμπί, τώρα δεν θα ήταν εδώ). Γύρνα τον περιστρεφόμενο μοχλό που τώρα κοιτά στ' αριστε-



Η λίμνη του Crater Island.

ρά. Γυρνάει προς τα δεξιά και γυρίζει και το όχημα κατά 180 μοίρες. Μετακίνησε το μοχλό που είναι στο κάτω μέρος, ώστε να πάει πάνω και να ξεκινήσει το όχημα.

6. PLATEAU ISLAND ('H MAP ISLAND)

Επειτα από μία εντυπωσιακή διαδρομή φθάνεις στο Plateau Island. Μπαίνοντας μέσα στο σταθμό παρατήρησε ότι στα δεξιά σου υπάρχει μία πόρτα. Στρίψε αριστερά και κατέβα κάτω από το ειδικό όχημα. Αυτόματα στρίβεις αριστερά. Προχώρησε μπροστά 5 φορές, στρίψε αριστερά, προχώρησε μπροστά, στρίψε πάλι αριστερά και ανέβα πάνω 2 φορές.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 10: *Σε αυτό το σημείο υπάρχουν εκπληκτική background μουσική και ίσως τα καλύτερα γραφικά όλου του παιχνιδιού. Σε κάθε βήμα κάνε μία πλήρη περιστροφή. Οι εικόνες κυριολεκτικά ζαλίζουν.*

Προχώρησε μπροστά 5 φορές και κοίτα κάτω. Ξαναγύρισε στην κανονική θέα και προχώρησε μπροστά άλλες 15 φορές. Στρίβεις αυτόματα αντίθετα. Τώρα πάτησε το κουμπί που είναι στα αριστερά σου, κοντά στην κάτω αριστερή γωνία των γραφικών. Ανεβαίνεις πάνω. Προχώρησε μπροστά 3 φορές και κοίταξε κάτω.

Πρόκειται για έναν ιδιόμορφο χάρτη των νησιών του Riven. Τα 5 νησιά είναι τα:

1. Το πάνω αριστερά όπως κοιτάς είναι το CRATER ISLAND (ή Boiler House Island)
2. Το κάτω αριστερά είναι το PLATEAU ISLAND (ή Map Island)
3. Το κάτω δεξιά είναι το JUNGLE ISLAND (ή Island of the Wooden Eyes)
4. Το μεσαίο δεξιά είναι το TEMPLE ISLAND (ή "Golden dome" Island) 5. Το πάνω δεξιά νησί, που ουσιαστικά καταλαμβάνει ένα τετράγωνο, είναι άγνωστο ακόμη.

Κάνε κλικ στο πάνω αριστερά νησί (Crater Island) στο πλαίσιο-χάρτη που είναι στο κάτω μέρος των γραφικών και στο κέντρο. Βλέπεις ότι το αντίστοιχο νησί "φουσκώνει". Γύρνα δεξιά 2 φορές και προχώρησε μπροστά 4 φορές.

PLATEAU ISLAND'S DOME

Στρίψε αριστερά και προχώρησε μπροστά 4 φορές. Βλέπεις την dome του νησιού. Με λίγη προσπάθεια θα παρατηρήσεις ότι, παρά την περιστροφή του dome, μερικές φορές το σύμβολό της φαίνεται να ξεχωρίζει και δείχνει σαν ένας κύκλος με μία οριζόντιο ακριβώς στη μέση του. Κατάγραψε αυτή την πληροφορία γιατί είναι καθοριστική για τη συνέχεια.

Γύρνα 2 φορές δεξιά και παρατήρησε ότι ο ένας πάσσαλος στο νερό έχει μπλε χρώμα. Προχώρησε μπροστά 5 φορές και στρίψε αριστερά. Παρατήρησε ότι ο πάσσαλος έχει πορτοκαλί χρώμα. Στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά 2 φορές. Στρίψε αριστερά. Ο πάσσαλος έχει κίτρινο χρώμα. Στρίψε δεξιά και προχώρησε ως το τέλος του διαδρόμου. Παρατήρησε ότι ο πάσσαλος έχεις πράσινο χρώμα. Κάνε κλικ στον τηλεφακό. Ο φακός του είναι σπασμένος. Πάτα το διακόπτη στο πάνω μέρος μέχρι να σταματήσει. Δυστυχώς δεν μπορείς να δεις το σύμβολό του, μπορείς όμως να το διακρίνεις είτε από το περιστρεφόμενο dome είτε μελετώντας τα σύμβολα των domes που είδες στο βιβλίο στο εργαστήριο του Gehn, αφαιρώντας αυτά που ήδη ξέρεις.

Αφού ανοίξεις το dome, στρίψε αριστερά 2 φορές και προχώρησε μπροστά 5 φορές.

ΟΙ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΤΩΝ DOMES

Στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά 4 φορές. Βλέπεις έναν 3D χάρτη. Στο κάτω μέρος εμφανίζεται ποιο νησί έχεις διαλέξει πιο μπροστά από το ειδικό πλαίσιο με τους χάρτες. Κάνε κλικ στο τετράγωνο που έχει πορτοκαλί χρώμα. Ο χάρτης γίνεται 3D.

Τώρα, κάνοντας κλικ στο μοχλό κάτω αριστερά, μπορείς να περιστρέφεις το στερεομετρικό χάρτη. Ξανακάνοντας κλικ στο ίδιο τετράγωνο του χάρτη η 3D απεικόνιση εξαφανίζεται, ενώ κάνοντας κλικ σε ένα άλλο τετράγωνο εμφανίζεις πάλι τη 3D απεικόνιση αυτού του τμήματος του νησιού. Σκοπός της συγκεκριμένης διαδικασίας είναι να βρεις τις ακριβείς τοποθεσίες των 5 domes που υπάρχουν στα 5 νησιά του Riven. Μέχρι τώρα γνωρίζεις τις τοποθεσίες των domes για τα 3 νησιά, του Jungle Island θα τη μάθεις αργότερα, ενώ αυτή του πέμπτου νησιού πρέπει να τη μαντέψεις. Ειδικά για το Crater Island -αν θυμάσαι- το dome είναι κάτω από ένα άνοιγμα στο βουνό. Πατώντας λοιπόν το πάνω δεξιά τετράγωνο του μικρού χάρτη στο κάτω μέρος, θα παρατηρήσεις ότι στις συντεταγμένες B2 (η αρίθμηση αρχίζει από την κάτω αριστερή γωνία και είναι ως εξής: 1-5 από κάτω προς τα πάνω και A-E από αριστερά



Το καταπληκτικό χωριό των ιθαγενών στο Jungle Island.

προς τα δεξιά) υπάρχει ένα "άνοιγμα" σαν οπή στο βουνό. Αρα το dome του νησιού αυτού είναι εκεί.

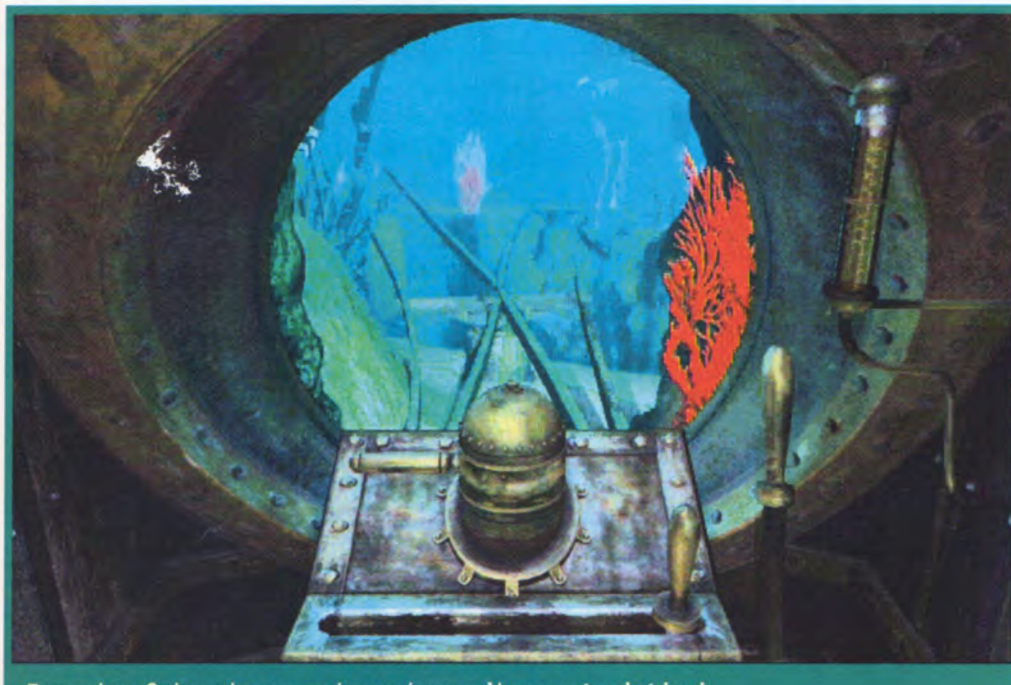
Φύγε από το πλάνο αυτό, στρίψε αντίθετα, πήγαινε στο πλαίσιο-χάρτη του νησιού που είναι στην απέναντι μεριά και πάτα το κάτω αριστερά νησί (Plateau Island). Γύρνα δεξιά 2 φορές και πήγαινε απέναντι στο 3D Map Room. Κάνε κλικ στο κάτω δεξιά τετράγωνο και παρατήρησε ότι φαίνεται ο μικρός κρατήρας όπου βρίσκεσαι. Κάνε κλικ στο μοχλό κάτω αριστερά και περιστρέφεις το χάρτη. Το dome ξεχωρίζει (σαν ένα κανονικός θόλος) και τελικά βρίσκεται στη θέση Α4 αυτού του τετραγώνου.



Θα πρέπει να πλησιάσεις πολύ προσεκτικά ώστε να μην τρομάξεις τους "θαλάσσιους δεινόσαυρους".

Φύγε από το πλάνο αυτό, στρίψε αντίθετα, πήγαινε στο πλαίσιο-χάρτη του νησιού που είναι στην απέναντι μεριά και πάτα το κάτω δεξιά νησί που είναι και το πιο μεγάλο (Jungle Island). Ο κρατήρας που φαίνεται στο νησί είναι ο κρατήρας-λίμνη που εξερεύνησες με το μικρό υποβρύχιο. Γύρνα δεξιά 2 φορές και πήγαινε απέναντι στο 3D Map Room. Κάνε κλικ στο κάτω αριστερά τετράγωνο από τα δύο πιο αριστερά και παρατήρησε ότι φαίνεται το dome έστω και λίγο στη θέση Δ4. Κάνε κλικ στο μοχλό κάτω αριστερά και περιστρέφεις το χάρτη. Τώρα το dome φαίνεται πολύ καλύτερα στη συντεταγμένη που προαναφέραμε.

Φύγε από το πλάνο αυτό, στρίψε αντίθετα, πήγαινε στο πλαίσιο-χάρτη του νησιού που είναι στην απέναντι μεριά και πάτα το πάνω και στο κέντρο νησί (Temple Island). Πιστεύω ότι από το σχήμα του ξεχωρίζει το δεύτερο νησάκι, πάνω στο οποίο βρίσκεται το Temple. Γύρνα δεξιά 2 φορές και πήγαινε απέναντι στο 3D Map Room. Κάνε κλικ στο πιο δεξιά τετράγωνο από τα δύο πιο πάνω και παρατήρησε ότι φαίνεται το dome στη θέση Α5. Κάνε κλικ στο μοχλό κάτω αριστερά και περιστρέφεις το χάρτη. Τώρα το dome φαίνεται πολύ καλύτερα στη συντεταγμένη που προαναφέραμε.



Το μικρό υποβρύχιο μέσω του οποίου κινείσαι στη λίμνη του Jungle Island.

Φύγε από το πλάνο αυτό, στρίψε αντίθετα, πήγαινε στο πλαίσιο-χάρτη του νησιού που είναι στην απέναντι μεριά και πάτα το πιο πάνω και δεξιά νησί, το οποίο είναι άγνωστο προς το παρόν και καταλαμβάνει μόνο ένα τετράγωνο. Γύρνα δεξιά 2 φορές και πήγαινε απέναντι στο 3D Map Room. Κάνε κλικ στο μοναδικό τετράγωνο του νησιού. Το dome ξεχωρίζει στο πάνω μέρος του. Κάνε κλικ στο μοχλό κάτω αριστερά και περιστρέφεις το χάρτη. Τώρα το dome φαίνεται πολύ καλύτερα στη συντεταγμένη Β5.

Τώρα που γνωρίζεις τις συ-

ντεταγμένες των 5 domes, πρέπει να μάθεις τα χρώματα που αντιστοιχούν σε καθεμία από αυτές. Γύρνα στην κανονική θέα, στρίψε αντίθετα και πήγαινε μπροστά 4 φορές. Πάτα το κουμπί που είναι στα αριστερά σου και κατέβα κάτω. Προχώρησε μπροστά 22 φορές, στρίψε δεξιά, πήγαινε μπροστά 1 φορά, στρίψε πάλι δεξιά και πήγαινε μπροστά 5 φορές.

Θυμάσαι την πόρτα που είδες από την άλλη μεριά καθώς έμπαινες στο σταθμό αυτό; Καιρός για λίγη εξερεύνηση, λοιπόν.

Μπες στο όχημα, πήγαινε στο πιλοτήριο (ήδη βλέπεις στα δεξιά σου την πόρτα που λέγαμε) και κάνε κλικ στο μοχλό περιστροφής, ο οποίος τώρα κοιτά στα αριστερά. Το όχημα περιστρέφεται κατά 180 μοίρες. Χωρίς να πειράξεις κανέναν άλλο μοχλό, γύρισε αριστερά και κατέβα κάτω. Αν δεν είσαι στραμμένος προς την πόρτα, γύρνα ώστε να κοιτάς προς αυτήν.

Πήγαινε στην πόρτα και κάνε κλικ για να την ανοίξεις. Μπες μέσα και προχώρησε μπροστά 2 φορές. Κάνε κλικ στο μοχλό στα αριστερά σου. Ενα ιδιόμορφο υποβρύχιο ασανσέρ ανεβαίνει. Προχώρησε 2 φορές μπροστά. Μπαίνεις μέσα και γυρνάς αυτόματα. Πάτα το κουμπί που είναι στα αριστερά σου. Προχώρησε μπροστά 8 φορές. Παρατήρησε αυτόν που φεύγει προς τα αριστερά. Πολύ γρήγορα πήγαινε μπροστά 1 φορά και μπες στο άνοιγμα στα αριστερά. Τον βλέπεις να φεύγει με ένα όχημα προς άγνωστη κατεύθυνση. Μην τον ακολουθήσεις ακόμα, μια και δεν έχεις εξερευνήσει όλη την υπόγεια περιοχή ακόμη. Γύρνα αντίστροφα και προχώρησε μπροστά 2 φορές. Στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά 10 φορές.



Βλέποντας το σχήμα του πέμπτου ζώου.

GEHN'S UNDERWATER VIEWING CHAMBER

Βρίσκεσαι μπροστά σε ένα παράξενο κάθισμα. Κάνε κλικ σε αυτό για να κάτσεις. Κάνε κλικ το κόκκινο κουμπί που είναι στον αριστερό μηχανισμό. Το κάθισμα περιστρέφεται και βλέπεις προς το βυθό της θάλασσας. Κάνε κλικ στον αριστερό μοχλό όπως κοιτάς. Ενας μηχανισμός κατεβαίνει μπροστά σου. Κοίτα τον πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης. Από τα δύο "παξιμάδια" που βρίσκονται στον εσωτερικό δακτύλιο, πάτα το αριστερό όπως κοιτάς. Βλέπεις το εσωτερικό ενός δωματίου. Αν είναι άδειο, πάτα το κουμπί για να κλείσεις την εικόνα και για να την ενεργοποιήσεις. Επανάλαβε τη συγκεκριμένη διαδικασία μέχρι να δεις μία γυναίκα στο κέντρο του δωματίου και μέχρι να εμφανιστεί ένα άλλο video που να δείχνει μία γυναίκα να μπαίνει στο δωμάτιο. Είναι η ίδια, άραγε; Τώρα πάτα το δεξί κουμπί. Βλέπεις μία απροσδιόριστη εικόνα. Τώρα όμως μπορείς να κάνεις κλικ στους "κρίκους" που είναι στον εξωτερικό δακτύλιο και να βλέπεις διαφορετικές εικόνες. Επειτα από μερικές περιστροφές συνειδητοποιείς ότι βλέπεις τη λίμνη-κρατήρα στο Jungle Island. Στην πέμπτη περιστροφή εμφανίζεται κάτι πολύ σημαντικό: Πρόκειται για το σχήμα ενός ζώου (το πέμπτο που βλέπεις), του οποίου το μισό σώμα είναι πάνω από το νερό και το άλλο μισό κάτω από αυτό, ενώ το μάτι βρίσκεται στο κάτω και μπροστινό μέρος του. Το σχήμα είναι ένα ψάρι (E3). Αφού δεις ό,τι έχεις να δεις, κοίτα ψηλά για να φύγεις από το μηχανισμό αυτόν και κάνε κλικ στον αριστερό οριζόντιο μοχλό για να το σηκώσεις. Τώρα πια κάνε κλικ στον δεξιό μοχλό. Ενας μηχανισμός κατεβαίνει μπροστά σου. Κοίτα τον πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης. Εχοντας διαβάσει το βιβλίο στο εργαστήριο του Gehn και έχοντας δει ήδη τα σύμβολα 2 domes, ενώ μάλλον πρέπει να έχεις διακρίνει σωστά και το σύμβολο του Plateau Island's Dome, αντιλαμβάνεσαι ότι τα 6 σύμβολα που έχουν τα 6 "παξιμάδια" του εσωτερικού δακτυλίου αντιστοιχούν στα σύμβολα 6 domes. Αυτό που είναι ήδη στο κόκκινο πλαίσιο στο κάτω μέρος είναι το σύμβολο ενός άγνωστου ακόμη σε σένα dome.

Πατώντας το κουμπί αυτό, βλέπεις ότι το σύμβολο αυτό αντιστοιχεί στο μπλε φως που ανάβει. Κάνε κλικ στον εξωτερικό κρίκο του αμέσως προς τα δεξιά "παξιμαδιού". Ο μηχανισμός περιστρέφεται και στο ειδικό κόκκινο πλαίσιο έρχεται το "παξιμάδι" με το σύμβολο του Temple Island's Dome. Πατώντας το κουμπί αυτό βλέπεις ότι αντιστοιχεί στο πράσινο φως που ανάβει. Συνεχίζοντας τη διαδικασία αυτή θα καταγράψεις ότι το αμέσως διπλανό προς τα δεξιά "παξιμάδι", στο οποίο το σύμβολο του dome είναι ακόμη άγνωστο, αντιστοιχεί με το κίτρινο φως που ανάβει. Το αμέσως δεξιά "παξιμάδι" με το σύμβολό του αντιστοιχεί σε αυτό που υποθέτεις ότι ταιριάζει στο Plateau Is-

land's Dome και στο πορτοκαλί που ανάβει. Το αμέσως δεξιά "παξιμάδι" με το σύμβολό του αντιστοιχεί σε ένα dome που δεν ξέρεις ακόμη και στο κόκκινο που ανάβει.

Σημείωσε ότι, ανάβοντας το


Κοιτώντας το χωριό από τον θρόνο του Gehn.

κόκκινο φως, έρχεται το περίφημο "ιερό" ζώο του κόσμου του Riven, το Whark. Βλέποντας το Whark (Γ4) και από τον ήχο που κάνει (Γ2) καταλαβαίνεις τη συνολική αντιστοιχία του (Γ1-Γ2-Γ3-Γ4). Μπορείς να το καλέσεις μέχρι 4 φορές, κάθε φορά συμπεριφέρεται όλο και πιο νευρικά, ενώ την τελευταία σε απειλεί άμεσα, μια και πέφτει με ορμή πάνω στο γυαλί που σε προστατεύει.

Το επόμενο προς τα δεξιά παξιμάδι, του οποίου το σύμβολο αντιστοιχεί στο Crater Island's Dome, φαίνεται να είναι χαλασμένο, αφού δεν ανάβει κανένα φως.

Εχοντας καταγράψει όλες αυτές τις πληροφορίες, είναι καιρός να φύγεις από εδώ.

Κοίτα προς τα πάνω για να γυρίσεις στην κανονική σου θέα, κάνε κλικ στον δεξιά μοχλό για να σηκώσεις τον παράξενο viewing μηχανισμό και, τέλος, κάνε κλικ στο κόκκινο κουμπί στα δεξιά για να περιστρέψεις το κάθισμά σου. Τώρα πήγαινε μπροστά 10 φορές και στρίψε δεξιά. Πήγαινε μπροστά 3 φορές και πάτα το μπλε κουμπί για να καλέσεις το ειδικό όχημα με το οποίο έφυγε αυτός/ή που είδες λίγο πριν. Περίμενε λίγο και μόλις έρθει το όχημα μπες μέσα. Κάνε κλικ στο πιλοτήριο και στον περιστρεφόμενο μοχλό που τώρα είναι προς τα αριστερά ώστε να τον γυρίσεις στα δεξιά και μαζί του να περιστραφεί κατά 180 μοίρες και το ειδικό όχημα.

7. JUNGLE ISLAND ('H ISLAND OF THE WOODEN EYES)

Μετακίνησε τον κάθετα κινούμενο μοχλό που τώρα είναι στην κάτω θέση ώστε να πάει στην επάνω. Το όχημα ξεκινά και ύστερα από λίγο σταματά σε ένα άλλο νησί, σε ένα άγνωστο μέρος. Στρίψε αριστερά και κατέβα κάτω. Πήγαινε προς την έξοδο και προχώρησε στο ξύλινο ασανσέρ που βλέπεις. Από το θόρυβο που ακούς και από το ξύλο που βλέπεις θα έπρεπε να έχεις ήδη καταλάβει σε ποιο νησί είσαι. Με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε το μοχλό που είναι στα δεξιά σου προς τα πάνω. Μη βγεις από εδώ, γιατί θα υποχρεωθείς να ξανακάνεις έναν τεράστιο κύκλο μέχρι να έρθεις πάλι στο σημείο αυτό. Αντίθετα πάλι με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε το μοχλό που είναι στα δεξιά σου άλλη μια θέση προς τα πάνω.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 11: *Το ότι το ασανσέρ πρέπει να πηγαίνει και άλλο προς τα πάνω, το καταλαβαίνεις από τα σημάδια που έχει αφήσει ο μοχλός στο ξύλινο τοίχωμα του ασανσέρ στα δεξιά σου. Οταν είχα παίξει το παιχνίδι για πρώτη φορά δεν το είχα αντιληφθεί αμέσως, με αποτέλεσμα να προχωρώ μπροστά, αντί να πάω και άλλο επάνω, και να "κολλήσω" στο συγκεκριμένο σημείο περίπου 3 μέρες. Τα σημάδια στο τοίχωμα είναι αυτό που αποκαλούμε hint σε adventures τέτοιου είδους.*

Το ασανσέρ περιστρέφεται και σε ανεβάζει ψηλά σε έναν μεταλλικό διάδρομο/γέφυρα.

JUNGLE ISLAND'S DOME

Πήγαινε μπροστά 4 φορές. Στρίψε δεξιά. Τώρα πια είναι προφανές ότι κινείσαι στους μεταλλικούς υπερυψωμένους διαδρόμους που έβλεπες πριν στο Jungle Island και στους οποίους δεν μπορούσες να αποκτήσεις πρόσβαση. Συνέχισε, έτσι όπως κοιτάς προς τα δεξιά, μπροστά 3 φορές. Φτάνεις στο τηλεσκόπιο που βλέπει προς το dome του νησιού. Κάνε κλικ σε αυτό και στο κοντινό πλάνο του κάνε κλικ στο διακόπτη που είναι στο πάνω μέρος μέχρι να το ακινητοποιήσεις. Βλέπεις το σύμβολο του dome, ενώ ταυτόχρονα ανοίγει κιόλας.

Στρίψε αντίθετα και πήγαινε μπροστά 3 φορές. Στρίψε δεξιά και πήγαινε μπροστά άλλες 3 φορές. Στρίψε δεξιά και προχώρησε 1 φορά στο πλάι του dome. Στρίψε αριστερά και δες το άνοιγμά του. Γύρνα δεξιά και προχώρησε μπροστά 2 φορές. Πρόσεξε το δεύτερο παρατηρητήριο που προειδοποιεί με τη σειρά του τους χωρικούς. Συνέχισε πηγαίνοντας μπροστά 1 φορά. Βλέπεις ένα καινούριο κτίριο. Πήγαινε σε αυτό. Κάνε κλικ στο μοχλό στην πόρτα για να την ανοίξεις. Μπες μέσα. Κάνε κλικ στο κάθισμα για να κάτσεις. Κάνε κλικ στον αριστερό, όπως βλέπεις, μηχανισμό. Το κτίριο ανοίγει, η βάση περιστρέφεται και βρίσκεσαι να κοιτάς από πολύ ψηλά το χωριό στον κρατήρα-λίμνη. Κοίτα χαμηλά. Από κάτω βλέπεις την κωνική πλατφόρμα με τη βάση της ανοικτή. Κάνε κλικ στο μοχλό στα δεξιά σου. Βλέπεις τη βάση της πλατφόρμας

να κλείνει. Προφανώς είναι ο θρόνος αυτού που τιμωρεί τους ντόπιους. Από εδώ τους παρακολουθεί πολύ καλά και χειρίζεται την τιμωρία τους μέσω του Whark Gallows. Κάνε πάλι κλικ στον αριστερό μοχλό και στην πόρτα, για να την ανοίξεις, και βγες έξω.

Προχώρησε μπροστά 13 φορές και βρίσκεσαι μέσα στο ξύλινο ασανσέρ. Με τη μέθοδο του drag & move μετακίνησε το μοχλό στα δεξιά σου 1 θέση πιο κάτω, ακριβώς στη μέση δηλαδή. Τώρα προχώρησε μπροστά και κάνε κλικ στο μοχλό στα αριστερά σου. Το πάτωμα-σκάλα κατεβαίνει. Κατέβα 2 φορές τα σκαλιά. Κάτω στρίψε 2 φορές αριστερά. Τώρα πια καταλαβαίνεις τι ακριβώς είναι το ξύλινο "άγαλμα" που απεικονίζει ένα warhk. Στρίψε δεξιά 2 φορές και πήγαινε μπροστά 5 φορές. Βλέπεις μπροστά σου ένα παιδάκι. Πήγαινε γρήγορα μπροστά 3 φορές, μπες στο δεξί, όπως κοιτάς μονοπάτι, και προχώρησε μέχρι την πόρτα. Ανοιξέ την και βγες έξω. Προχώρησε 1 φορά μπροστά και στρίψε δεξιά. Τώρα προχώρησε όλο μπροστά 18 φορές. Βρίσκεσαι στην αποβάθρα του χωριού όπου έχεις αφήσει το μικρό υποβρύχιο (αποβάθρα Ε). Πήγαινε 2 φορές ακόμη μπροστά, κοίτα κάτω και μπες στο υποβρύχιο.

Μέσα κάνε κλικ στον πάνω μοχλό που τώρα κοιτά προς τα αριστερά, ώστε να γυρίσει προς τα δεξιά. Περιστρέφεις το μικρό υποβρύχιο κατά 180 μοίρες. Κάνε κλικ τον πιο κάτω και δεξιά μοχλό, ώστε να πάει προς τα μπροστά. Το υποβρύχιο κινείται μπροστά μέχρι ένα σταυροδρόμι και σταματά. Ξανακάνε κλικ τον πιο κάτω και δεξιά μοχλό, ώστε να πάει πάλι προς τα μπροστά. Το υποβρύχιο κινείται πάλι μπροστά μέχρι την επόμενη στάση και σταματά. Κοίτα επάνω, κάνε κλικ στο σκέπαστρο για να το ανοίξεις και βγες έξω. Στρίψε δεξιά 2 φορές. Βρίσκεσαι στην κωνική πλατφόρμα, μόνο που τώρα η βάση στο κέντρο είναι κλειστή. Προχώρησε μπροστά 4 φορές και γύρνα αριστερά 2. Μπροστά σου βλέπεις το μοχλό. Κάνε κλικ σε αυτόν. Ο μηχανισμός από την οροφή κατεβαίνει μπροστά σου. Κάνε κλικ και ανεβαίνεις πάνω.

Η ΦΥΛΑΚΗ

Προχώρησε μπροστά 2 φορές. Παρατήρησε τον φυλακισμένο. Κάνε κλικ στο κελί του για να τον δεις από κοντά. Ξαναγύρνα στην κανονική θέα, στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά. Κάνε κλικ στο κουμπί και ξανακάνε κλικ στο κοντινό πλάνο του. Το γυρνάς και ανοίγεις την πόρτα της φυλακής. Πήγαινε μπροστά 1 φορά και στρίψε δεξιά. Ο φυλακισμένος έχει εξαφανιστεί! Μπες μέσα και κάνε μία πλήρη περιστροφή. Δεν βλέπεις ούτε ένα ίχνος του. Επειδή δεν πιστεύεις στις μαγικές εξαφανίσεις, είναι προφανές ότι πρέπει να υπάρχει κάποιο μυστικό πέρασμα. Κάνε κλικ στο φρεάτιο στο πάτωμα και στο κοντινό πλάνο ξανακάνε κλικ για να το ανοίξεις. Κάνε κλικ στο νερό μέσα σε αυτό και τράβα έναν "μοχλό". Μπροστά σου ένα μέρος του τοίχου μετακινείται. Κάνε κλικ σε αυτό και μπες μέσα. Προχώρησε στο άνοιγμα και συνέχισε μπροστά 2 φορές. Απόλυτο σκοτάδι, αλλά ποιος φοβάται το σκοτάδι όταν δεν υπάρχουν τα γνωστά μας grues; (Απάντηση: Εγώ!!!). Προχώρησε μπροστά 5 φορές. Επιτέλους, φως. Συνέχισε μπροστά και φτάνεις στην άκρη της θάλασσας. Κάνε κλικ στο μοχλό που είναι στο κάτω αριστερό μέρος του ανοίγματος του τούνελ όπως κοιτάς. Ανάβει ένα φως.

Γύρνα αντίστροφα και προχώρησε μπροστά 1 φορά. Κάνε κλικ στο μοχλό στα αριστερά σου και άναψε νέο φως. Προχώρησε άλλη 1 φορά μπροστά. Κάνε κλικ στο μοχλό στα δεξιά και ανάβεις νέο φως. Προχώρησε άλλη 1 φορά μπροστά. Πέρνα την πόρτα και κάνε προσεκτικά κλικ στο μοχλό που είναι στα δεξιά σου. Γύρνα αντίθετα και τώρα πια βλέπεις μία πόρτα στον δεξί τοίχο. Κάνε κλικ σε αυτήν για να την ανοίξεις. Προχώρησε μπροστά 7 φορές. Βλέπεις ένα παράξενο δωμάτιο με μία κυκλική σειρά από πλάκες.

ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΔΩΜΑΤΙΟ-ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ

Μπες μέσα σε αυτό το δωμάτιο. Κάνε μία πλήρη περιστροφή και παρατήρησε τα σχέδια πάνω στις πλάκες. Σου θυμίζουν τίποτα; Στον μπροστινό τοίχο βλέπεις έναν τεράστιο πέτρινο δίσκο, στο κέντρο του οποίου υπάρχει το σύμβολο του Riven dagger. Είναι προφανές ότι εδώ θα χρησιμοποιήσεις ό,τι πληροφορία έχεις μαζέψει από τα "ξύλινα μάτια" (wooden eyes), τους αριθμούς-σύμβολα που είναι στο πίσω μέρος τους καθώς και τα ζώα που αυτά αντιπροσωπεύουν.

Εχεις βρει λοιπόν ότι η αντιστοιχία Δ1-Δ2-Δ3-Δ4 δίνει το σκαθάρι και τον αριθμό 2. Η αντιστοιχία Α1-Α2-Α3-Α4 δίνει


Κλείνοντας, επιτέλους, τη βάση της κωνικής πλατφόρμας.

τον βάτραχο και τον αριθμό 3. Η αντιστοιχία Β1-Β2-Χ-Β4 τους θαλάσσιους δεινόσαυρους (ή όπως αλλιώς αυτοί λέγονται) και τον αριθμό 4 (το Χ βρίσκεται στη θέση του Β3 γιατί το σχήμα τους δεν το βρήκαμε πουθενά). Η αντιστοιχία Γ1-Γ2-Γ3-Γ4 δίνει το Whark, το "ιερό" ζώο του κόσμου του Riven, τον αριθμό 5. Τέλος, υπάρχει ένα πέμπτο ζώο, ένα ψάρι, του οποίου έχεις δει μόνο το σχήμα από το viewing chamber στο βυθό του Plateau Island. Βλέποντας τους αριθμούς που έχεις ήδη συγκεντρώσει (2, 3, 4 και 5) είναι προφανές ότι το ψάρι αντιστοιχεί στον αριθμό 1. Απ' όλα αυτά βγαίνει το συμπέρασμα ότι πρέπει να κάνεις "κλικ" τις πλάκες που αναπαριστούν τα ζώα: ψάρι (πρώτο), σκαθάρι (δεύτερο), βάτραχος (τρίτο), θαλάσσιος δεινόσαυρος (τέταρτος) και Whark (πέμπτο).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 12: *Πάρα πολύ έξυπνος και 100% πρωτότυπος γρίφος που απαιτεί παρατηρητική ικανότητα, αναλυτική και συνθετική σκέψη. Από τους ωραιότερους γρίφους που έχω δει σε adventure game.*

Για να κάνεις κλικ στις πλάκες με τη σωστή σειρά, επιχείρησε τα εξής: Γύρισε ώστε να κοιτάς την έξοδο του δωματίου, την πόρτα δηλαδή από την οποία μπήκες. Κάνε κλικ στη δεύτερη πλάκα από τα δεξιά και στο κοντινό πλάνο (ψάρι) ξανακάνε κλικ σε αυτήν για να τη σπρώξεις στο πάτωμα. Μετά κάνε κλικ στη δεύτερη πλάκα από τα αριστερά και στο κοντινό πλάνο (σκαθάρι) ξανακάνε κλικ σε αυτήν για να τη σπρώξεις στο πάτωμα. Εν συνεχεία γύρνα στα δεξιά σου. Τώρα κάνε κλικ στην έκτη πλάκα από τα δεξιά και στο κοντινό πλάνο (βάτραχος) ξανακάνε κλικ για να τη σπρώξεις στο πάτωμα. Γύρνα ακόμη 1 φορά δεξιά, ώστε να κοιτάς προς τον τοίχο με το Riven dagger. Κάνε κλικ στην πρώτη πλάκα από τα δεξιά και στο κοντινό πλάνο (θαλάσσιος δεινόσαυρος) ξανακάνε κλικ για να τη σπρώξεις στο πάτωμα. Τέλος, κάνε κλικ στην τέταρτη πλάκα από αριστερά ή δεξιά (δηλαδή η μεσαία ακριβώς) και στο κοντινό πλάνο (Whark) ξανακάνε κλικ για να τη σπρώξεις στο πάτωμα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 13: *Δεν είναι φυσικά τυχαίο το γεγονός ότι η πλάκα του "ιερού" ζώου, του Whark, είναι ακριβώς στη μέση, δηλώνοντας το γεωμετρικά τέλειο σε σχέση με τις άλλες πλάκες, αλλά και τη θέση της με το άλλο ιερό σύμβολο το Riven dagger που είναι ακριβώς από πίσω του.*

Αν τα κάνεις όλα σωστά, θα δεις τον πέτρινο δίσκο να πλημμυρίζει από νερό και ένα βιβλίο-τηλεμεταφορά να εμφανίζεται στη θέση του Riven dagger κάτω από εντυπωσιακή μουσική υπόκρουση.

8. Ο ΜΥΣΤΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΩΝ

Προχώρησε μπροστά 2 φορές και κάνε κλικ πάνω στην εικόνα του βιβλίου-τηλεμεταφορά. Ξανακάνε κλικ πάνω στην εικόνα στο κοντινό πλάνο και τηλεμεταφέρεσαι σε έναν τελείως άγνωστο κόσμο. Τα γραφικά είναι το κάτι άλλο όσον αφορά στην απεικόνιση του νέου αυτού κόσμου. Στρίψε δεξιά 2 φορές και προχώρησε μπροστά 1 φορά. Κάνε save. Τώρα προχώρησε μπροστά άλλες 2 φορές. Δύο επαναστάτες σε κτυπούν με ένα υπνωτικό βέλος που ρίχνουν με ένα φυσοκάλαμο (τώρα μόνο καταλαβαίνεις τι ακριβώς χτύπησε το φρουρό σου στην αρχή του παιχνιδιού). Σιγά-σιγά χάνεις τις αισθήσεις σου και ύστερα από λίγο, προτού πέσεις τελείως αναίσθητος, βλέπεις ότι σε μεταφέρουν με βάρκα στο παράξενο κτίριο σαν "σφαίρα" που υπάρχει στο κέντρο του νησιού. Οταν ξυπνάς βρίσκεσαι κλεισμένος σε ένα δωμάτιο. Κάνε κλικ για να γυρίσεις στην κανονική θέα και μετά πήγαινε 3 φορές μπροστά προς την πόρτα. Κάνε κλικ στο παράθυρο για να δεις τον φοβερά εντυπωσιακό κόσμο στον οποίο βρίσκεσαι. Κάνε κλικ στο κάτω μέρος της οθόνης για να γυρίσεις στην κανονική θέα, στρίψε αντίθετα και πήγαινε μέσα 4 φορές. Κοίτα από το παράθυρο του δωματίου σου. Στρίψε αντίθετα και πήγαινε 2 φορές μπροστά. Το πρόγραμμα παίρνει τον έλεγχο και μία γυναίκα θα μπει στο δωμάτιό σου. Σου μιλά σε μία γλώσσα που δεν καταλαβαίνεις. Ξεχωρίζεις μόνο το όνομα Κατερίνα. Σου αφήνει στο τραπέζι δύο βιβλία. Κάνε 2 φορές κλικ σε αυτά για να τα πάρεις. Πήγαινε τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης (κάτω από τα γραφικά) για να εμφανιστούν τα βιβλία που μεταφέρεις. Το πιο αριστερό είναι αυτό που έχεις από την αρχή και είναι οι σημειώσεις του Atrus. Σε αυτό γράφει, μεταξύ άλλων,



Ο εκπληκτικός 3D χάρτης μέσω του οποίου πρέπει να βρεις τις θέσεις των domes.

για τον κόσμο του Riven, τη γυναίκα του Catherine και τον πατέρα του. Το μεσαίο είναι οι σημειώσεις της Catherine. Διαβάζεις ότι την κρατά φυλακισμένη ο Gehn και ότι θα χρειαστείς έναν συνδυασμό για να την ελευθερώσεις. Στη συνέχεια βλέπεις έναν κωδικό με σύμβολα για ενεργοποιήσεις το τηλεσκόπιο που συνάντησες στην αρχή του παιχνιδιού. Κατάγραψε τα σύμβολα προσεκτικά, γιατί είναι διαφορετικά σε κάθε παιχνίδι, και μετάφρασέ τα με τη βοήθεια των συμβόλων-αριθμών που έμαθες από το παιχνίδι κρεμάλα στη σχολική αίθουσα στο Jungle Island. Τέλος, κάνε κλικ στο πιο δεξιά βιβλίο και παρατήρησε ότι είναι το βιβλίο-φυλακή που ξέρεις ήδη από το Myst. (Αν κάνεις κλικ στην εικόνα-οθόνη του, χάνεις και βλέπεις ένα από τα φινάλε του παιχνιδιού.) Εσύ απλώς κλείσε το βιβλίο. Κανονικά τώρα πρέπει να ξαναδείς τη γυναίκα να μπαίνει μέσα στο δωμάτιο (αν δεν έρθει τριγύρνα στο δωμάτιο). Ακούς πάλι να σου λέει το όνομα της Catherine και αφήνει πάνω στο τραπέζι ένα άλλο βιβλίο- τηλεμεταφορά. Κάνε κλικ στο βιβλίο αυτό 2 φορές και βλέπεις ότι θα σε μεταφέρει στη μυστική αίθουσα με τις πλάκες. Κάνε κλικ στην οθόνη και τηλεμεταφέρεσαι στο μυστικό δωμάτιο-τηλεμεταφορά.



O interactive χάρτης των πέντε νησιών του κόσμου του Riven.

9. JUNGLE ISLAND ('H ISLAND OF THE WOODEN EYES)

Φθάνοντας εδώ, γύρνα 2 φορές δεξιά και προχώρησε μπροστά 13 φορές. Κάνε κλικ στο μοχλό στην κάτω δεξιά γωνία. Ανοίγεις το μυστικό πέρασμα. Μπες μέσα σε αυτό, βγες έξω από το κελί και στρίψε δεξιά. Πήγαινε μπροστά 7 φορές. Κάνε κλικ στη σκάλα και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στη διπλή σκάλα για να την ανοίξεις. Κατέβα κάτω. Στρίψε αντίθετα και πήγαινε μπροστά 22 φορές. Πάρε το δεξί μονοπάτι που οδηγεί προς τη γέφυρα και πήγαινε μπροστά 7 φορές. Πάρε τις σκάλες που είναι στα αριστερά σου, προχώρησε 1 φορά, κάνε κλικ το μπλε κουμπί στα αριστερά που καλεί το ειδικό όχημα (αν και κανονικά πρέπει να είναι εδώ όπως το άφησες) και συνέχισε μπροστά άλλες 9 φορές. Στρίψε δεξιά, προχώρησε μπροστά 2 φορές, μπες στο όχημα, κάνε κλικ στο πιλοτήριο και στο κοντινό πλάνο στον περιστρεφόμενο μοχλό, που τώρα είναι προς τα αριστερά, για να τον γυρίσεις στα δεξιά και μαζί του να περιστραφεί κατά 180 μοίρες το ειδικό όχημα.

10. TEMPLE ISLAND ('H GOLDEN DOME ISLAND)

Μετακίνησε τον κάθετα κινούμενο μοχλό που τώρα είναι στην κάτω θέση ώστε να πάει στην επάνω. Το όχημα ξεκινά και ύστερα από λίγο σταματά στο Temple Island όπου ξεκίνησες το παιχνίδι. Φτάνοντας, στρίψε αριστερά και κατέβα κάτω. Πήγαινε στην κλειστή πόρτα του ναού και άνοιξέ την. Βλέπεις άλλο ένα video του Gehn. Μπες μέσα, στρίψε αριστερά, πήγαινε μπροστά και κάνε κλικ στην πόρτα ανάμεσα στις 2 κολόνες. Κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις και προχώρησε μπροστά 13 φορές. Αν το περιστρεφόμενο δωμάτιο είναι στη διαδρομή Α-Γ πάτα 2 φορές το κουμπί της περιστροφής για να ανοίξεις τη διαδρομή Α-Δ. Προχώρησε μπροστά 10 φορές και κάνε κλικ στο πλαίσιο στο πάτωμα.

Είναι ο ενιαίος χάρτης των 5 νησιών του Riven προτού το διαχωρισμό τους. Καιρός να αξιοποιήσεις όλες τις πληροφορίες που έχεις συλλέξει ως τώρα.

Παρατήρηση πρώτη: Τα χρώματα/μπίλιες είναι 6, ενώ εσύ χρειάζεσαι μόνο 5. Αρα κάποιο από αυτά είναι άχρηστο.

Παρατήρηση δεύτερη: Ξέρεις τις συντεταγμένες για τα domes και στα 5 νησιά, αν φυσικά δεν έχεις κάνει κάποιο λάθος. Πρέπει όμως να τις συνδυάσεις και με τα χρώματα. Μέχρι τώρα γνωρίζεις τα χρώματα των domes των Temple και Jungle Islands (πράσινο και κόκκινο αντίστοιχα) και αυτό επειδή είναι κατά 100% γνωστά τα σύμβολά τους.

Παρατήρηση τρίτη: Στο viewing device το μόνο χρώμα που δεν βρήκες ήταν το μοβ. Τα υπόλοιπα 5 αντιστοιχούσαν σε 5 domes. Το σύμβολο όμως του Crater Island δεν λειτουργούσε και έτσι δεν αντιστοιχίστηκε με κανένα φως. Επομένως είναι απόλυτα λογικό το μοβ να είναι το έκτο χρώμα (εφόσον φυσικά δεν υπάρχει κάποιο άλλο) και να αντιστοιχεί στο Crater Island.

Παρατήρηση τέταρτη: Το τηλεσκόπιο για το dome στο Plateau Island είναι σπασμένο, έτσι μπορείς να διαμορφώσεις μία γνώμη για το σύμβολό του, παρατηρώντας πολύ καλά το περιστρεφόμενο dome. Βλέπο-



Οι εναέριες γραμμές του ειδικού οχήματος μέσω του οποίου κινείσαι.

ντας και τα 3 σύμβολα που δεν έχεις αντιστοιχίσει με κάποιο συγκεκριμένο dome, είναι φανερό ότι στο σχήμα που εμφανίζεται όταν αυτό περιστρέφεται ταιριάζει μόνο αυτό που αντιστοιχούσε στο πορτοκαλί φως.

Παρατήρηση πέμπτη: Εχεις επισκεφθεί μόνο τα 4 από τα 5 νησιά. Αρα έχεις δει μόνο τα 4 από τα 5 domes. Σου μένουν δύο σύμβολα και δύο χρώματα που δεν μπορείς να ταιριάξεις γιατί δεν έχεις άλλες πληροφορίες. Τα πράγματα γίνονται όμως πιο απλά αν σκεφτείς λίγο με τη λογική trial & error. Σημασία έχει ότι είσαι σίγουρος για την τοποθεσία του dome στο πέμπτο νησί, μια και το σχήμα του dome, το οποίο μαθαίνεις να ξεχωρίζεις από τα domes των 3 άλλων νησιών, είναι σταθερό. Το dome στο Crater Island δεν το βλέπεις γιατί είναι κάτω από το έδαφος, αλλά συμπεραίνεις το στίγμα του από τη θέση του ανοίγματος στο βουνό που είναι από πάνω του. Από τη στιγμή λοιπόν που είσαι απόλυτα σίγουρος για την ακριβή τοποθεσία και το χρώμα που αντιστοιχεί στα 4 domes, αλλά και για την ακριβή τοποθεσία του πέμπτου dome, δεν έχεις παρά να κάνεις στο συγκεκριμένο σημείο 2 διαφορετικές προσπάθειες. Μία φορά να βάλεις την μπλε μπίλια και μία την κίτρινη.

Αριθμείς, ξεκινώντας από την κάτω αριστερή γωνία, τα μεγάλα τετράγωνα οριζοντίως από το Α-Ε και καθέτως από το 1-5. Το ίδιο ισχύει και για τα μικρά τετράγωνα, φυσικά. Ετσι, λοιπόν, βάλε τις μπίλιες ως εξής: Τη μοβ στο μεγάλο τετράγωνο Α5 και σε αυτό στη θέση Β2. Την πορτοκαλί στο μεγάλο τετράγωνο Β1 και σε αυτό στη θέση Α4. Την κόκκινη στο μεγάλο τετράγωνο Β2 και σε αυτό στη θέση Δ4. Την πράσινη στο μεγάλο τετράγωνο Δ5 και σε αυτό στη θέση Α5. Τέλος, η έκτη μπίλια θα μπει στο μεγάλο τετράγωνο Ε5 και σε αυτό στη θέση Β5. Ως πρώτη προσπάθεια θα διαλέξεις το μπλε χρώμα.

Τώρα κάνε κλικ για να γυρίσεις στην κανονική οθόνη και στρίψε αντίθετα. Προχώρησε 1 φορά μπροστά και στρίψε αντίθετα. Κάνε κλικ στο διακόπτη στα δεξιά σου. Τώρα κάνε save και κλικ στο άσπρο κουμπί. Αν έχεις βάλει σωστά τις μπίλιες και τα χρώματα, θα ακούσεις έναν φοβερό θόρυβο και μετά ένα συνεχέςς βουητό. Αυτό σημαίνει ότι έχει περάσει ενέργεια στην Golden dome, άρα και σε όλες τις επιμέρους domes. Στρίψε αντίθετα και προχώρησε μπροστά 9 φορές. Βρίσκεσαι στη βασική έξοδο Α. Στρίψε αντίθετα και πάτα το κουμπί περιστροφής 3 φορές. Ανοίγεις τη διαδρομή Α-Γ. Τώρα προχώρησε μπροστά 15 φορές. Στρίψε αριστερά και προχώρησε κυκλικά άλλες 15 φορές. Στρίψε αριστερά και προχώρησε στο μονοπάτι 11 φορές. Στρίψε δεξιά και πάτησε το κουμπί. Κατεβαίνεις κάτω. Στρίψε αριστερά και προχώρησε μπροστά 9 φορές.

ΑΝΟΙΓΟΝΤΑΣ ΤΗΝ TEMPLE ISLAND'S DOME

Κάνε κλικ στον μηχανισμό του dome και στο κοντινό πλάνο του μετακίνησε τα σιδεράκια στις θέσεις που πρέπει, όπως ακριβώς περιγράψαμε πιο πάνω όταν ανοίξαμε το dome στο Crater Island. Επαναλαμβάνω ότι τα σύμβολα-νούμερα που χρειάζεσαι τα βρίσκεις στο βιβλίο που είναι στο εργαστήριο του Gehn, είναι δε διαφορετικά για κάθε παιχνίδι (random). Αφού τα βάλεις στις σωστές θέσεις τους, πάτησε το κουμπί που είναι κάτω από αυτά. Κάνοντάς τα όλα σωστά το dome ανοίγει. Κάνε κλικ στο νέο μηχανισμό που βλέπεις και τώρα κλικ στο βιβλίο που είναι μπροστά σου. Ανοίγει και βλέπεις να σχηματίζεται ένας νέος κόσμος. Κάνε save.

11. GEHN'S WORLD

Κάνε κλικ στην εικόνα-τηλεμεταφορά. Μεταφέρεσαι σε ένα παράξενο δωμάτιο γεμάτο μηχανήματα και βρίσκεσαι μέσα σε ένα σιδερόφραχτο κελί. Στρίψε προς τα αριστερά 2 φορές. Κάνε save και πάτησε το κουμπί που είναι πάνω στα κάγκελα. Ο Gehn εμφανίζεται και σου λέει την ιστορία του που κρατά συνολικά περίπου 6 λεπτά. Ανάμεσα στα άλλα, αναφέρει λέει ότι είναι ο πατέρας του Atrus και ότι παλαιότερα είχε προσπαθήσει να δολοφονήσει τον ίδιο το γιο του. Μην ξεχνάς ότι με τη βοήθειά σου ο ίδιος ο Atrus "τιμώρησε" τα δύο παιδιά του.

Με τις πληροφορίες που έχεις ως τώρα πρέπει να μπορείς να κρίνεις ποιος απ' όλους λέει την αλήθεια. Ο Atrus, ο Gehn ή η Catherine; Στο τέλος παίρνει τα βιβλία και διαβάζει αυτό με την τηλεμεταφορά στη φυλακή. Πιστεύει ότι η τηλεμεταφορά οδηγεί στον κόσμο των D'ni. Καχύποπτος όπως είναι, προτείνει πρώτα σε σένα το βιβλίο για να δει αν εσύ θα ριψοκινδυνεύσεις να μεταφερθείς μέσω αυτού.

Εδώ έχεις δύο επιλογές:

Η πρώτη είναι να μην κάνεις τίποτα. Υστερα από λίγο ο Gehn θα φύγει μέχρι να αλλάξεις γνώμη. Θα σου επιτρέψει όμως να μεταφερθείς σε όποιον κόσμο θέλεις μέσω των βιβλίων-τηλεμεταφορών που βρίσκονται στους ειδικούς στύλους, λίγο πιο χαμηλά από την κανονική θέα, γύρω-γύρω από το κελί σου. Κάνοντας κλικ σε κάποιο από αυτά βλέπεις ένα κοντινό πλάνο του. Πρόσεξε ότι κάθε βιβλίο έχει πάνω του το χάρτη του νησιού που αντιπροσωπεύει. Το νησί με το ένα μόνο τετράγωνο είναι αυτό που δεν έχεις επισκεφθεί ακόμη. Στην περίπτωση αυτή πρέπει να ξαναμελετήσεις όλα τα στοιχεία και να αποφασίσεις ξανά.

Η δεύτερη απαιτεί να δράσεις ΠΟΛΥ γρήγορα. Ναι! Κάνε κλικ στο βιβλίο που σου προτείνει ο Gehn. Τηλεμεταφέρεσαι μέσα στη φυλακή που τόσο έξυπνα έχει σχεδιάσει ο Atrus. Ξέρεις από το Myst ότι θα παραμείνεις αιώνια κλεισμένος στη φυλακή αυτή, ΕΚΤΟΣ ΚΑΙ ΑΝ ΚΑΠΟΙΟΣ ΑΛΛΟΣ ΠΑΡΕΙ ΤΗ ΘΕΣΗ ΣΟΥ. Ο Atrus έχει σχεδιάσει προσεκτικά την παγίδα στον πατέρα του. Ξέρει καλά το χαρακτήρα του.

Ο Gehn βλέπει ύστερα από λίγο ότι τίποτα "κακό" δεν συμβαίνει και πιστεύει ότι το βιβλίο αυτό οδηγεί στον κόσμο των D'ni. Ετσι, αποφασίζει να σε ακολουθήσει.

Για συντομία επίλεξε τη δεύτερη περίπτωση. Εξάλλου αργά ή γρήγορα στην απόφαση αυτή θα καταλήξεις. Παγιδεύεσαι μέσα στη φυλακή. Επειτα από μερικά μαρτυρικά δευτερόλεπτα, βλέπεις το εξώφυλλο του βιβλίου να ανοίγει. Ο Gehn στην αρχή διστάζει, αλλά τελικά μπαίνει μέσα. Ετσι, παίρνει τη θέση σου και εσύ, επιτέλους, ελευθερώνεσαι!!! Το πρώτο μέρος του σχεδίου του Atrus δούλεψε κανονικά.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 14: *Αφού κάνεις πρώτα save, κάνε κλικ στο βιβλίο- φυλακή. Ξαναμπαίνεις στη φυλακή και ελευθερώνεις τον Gehn. Πρόσεξε τι σου λέει. Αλλο ένα φινάλε, αρνητικό φυσικά.*

Αφού κατάφερες να φυλακίσεις τον Gehn, είσαι ελεύθερος να εξερευνήσεις τα πάντα τριγύρω σου. Στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά 2 φορές προς τον μοχλό που είναι στο πρεβάζι του κυκλικού δωματίου. Κάνε κλικ σε αυτό και στο κοντινό πλάνο του ξανακάνε κλικ στο μοχλό. Ανοίγεις το σιδερόφραχτο κελί στη μέση του δωματίου όπου ήσουν πριν κλεισμένος. Στρίψε δεξιά, κάνε κλικ στο άνοιγμα που βλέπεις και κατέβα κάτω. Στρίψε δεξιά, κάνε κλικ στον ιδιόμορφο μηχανισμό του video και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στο χερούλι στα αριστερά γιά να δεις ένα ακόμη video. Γύρνα στην κανονική σου θέα, στρίψε δεξιά και πήγαινε στο κομοδίνο. Στο κοντινό πλάνο κάνε 3 φορές κλικ στο βιβλίο για να το διαβάσεις. Εν συνεχεία κάνε κλικ στο μεταλλικό αντικείμενο που είναι στα δεξιά του κομοδίνου. Ξανακάνε κλικ σε αυτό στο κοντινό πλάνο και κατάγραψε τους ήχους που ακούς.

Φυσιολογικά θα ακούσεις έναν ρυθμό που θα αποτελείται από 5 συνολικά νότες και θα έχει από 3 διαφορετικές νότες maximum (δηλαδή μπορεί ο ρυθμός αυτός να χρησιμοποιεί μόνο τις 2 από τις 3 διαφορετικές νότες). Είναι πολύ εύκολο να τον καταγράψεις, ενώ είναι διαφορετικός σε κάθε παιχνίδι που παίζεις.

Γύρνα στην κανονική θέα, στρίψε δεξιά και κάνε κλικ στα μεταλλικά σκαλιά στον τοίχο. Ανέβα επάνω. Οπως βγαίνεις προχώρησε μπροστά στη μεταλλική σφαίρα. Κάνε κλικ στον μοχλό που βλέπεις στο κάτω μέρος της και στο κοντινό πλάνο ξανακάνε κλικ στο μοχλό για να ενεργοποιήσεις την ενέργεια προς τα βιβλία-τηλεμεταφορές. Γύρνα στην κανονική θέα και στρίψε 2 φορές στα δεξιά. Προχώρησε στο κέντρο του δωματίου, εκεί που πριν ήσουν κλεισμένος. Τώρα κάνε κλικ στο δεξί βιβλίο όπως κοιτάς. Πάνω του πρέπει να έχει το χάρτη του πέμπτου και πολύ μικρού νησιού. Κάνε κλικ 2 φορές στο βιβλίο για να το ανοίξεις. Κάνε save.

12. PRISON ISLAND

Κάνε κλικ στην οθόνη-τηλεμεταφορά και μεταφέρεσαι μέσα στο dome του νησιού αυτού. Γύρνα στην κανονική θέα και κάνε κλικ στο κουμπί που είναι στο έδαφος και στα δεξιά του μηχανισμού. Κλείνεις το dome και βγαίνεις έξω. Στρίψε αντίθετα και προχώρησε όλο μπροστά 9 φορές μέσα σε ένα ασανσέρ. Τράβα το μοχλό που είναι πάνω και δεξιά. Το ασανσέρ ανεβαίνει και βλέπεις την Catherine φυλακισμένη σε ένα δωμάτιο. Σου ζητά να την ελευθερώσεις.

Κάνε κλικ στο μοχλό στην πάνω δεξιά μεριά για να κατεβείς κάτω. Κάνε κλικ στον μηχανισμό που βλέπεις στον τοί-



Βρίσκοντας, βλέποντας και ακούγοντας το βάτραχο.



Το υποβρύχιο του Jungle Island πριν από την "κατάδυση".

χο πίσω από τα κάγκελα του ασανσέρ. Στο κοντινό πλάνο, πατώντας τα 3 πλήκτρα που βλέπεις, πρέπει να αναπαράγεις το ρυθμό που άκουσες λίγο πριν. Δεν είναι δύσκολο, με λίγη εξάσκηση θα τα καταφέρεις. Αφού παίξεις το σωστό ρυθμό, κάνε κλικ στον οριζόντιο μοχλό που βλέπεις στο μηχανισμό. Αν έχεις παίξει σωστά το ρυθμό, τότε τα κάγκελα θα ανοίξουν και θα ανεβείς πάνω.

Η Catherine θα δει ότι έχεις φυλακίσει τον Gehn στο βιβλίο-φυλακή και σου λέει ότι ο χρόνος τελειώνει. Πρέπει να πας στο Temple Island και να ανοίξεις το Star Fissure.

Πήγαινε όλο μπροστά 7 φορές. Συνειδητοποιείς, επειδή βρίσκεις τελείως κλειστό το dome, ότι η Catherine το χρησιμοποίησε για να φύγει από εδώ.

PRISON ISLAND'S DOME

Κάνε κλικ στο τηλεσκόπιο και στο κοντινό πλάνο κάνε συνέχεια κλικ στο διακόπτη που είναι στο πάνω μέρος μέχρι να ακινητοποιήσεις το dome. Προχώρησε στο ανοικτό πια dome, κάνε κλικ στο μηχανισμό του για να πάρεις το κοντινό πλάνο του. Ρύθμισε τα σιδεράκια στις θέσεις που πρέπει, όπως ακριβώς έχουμε περιγράψει πιο πάνω όταν ανοίξαμε το dome στο Crater Island. Επαναλαμβάνω ότι τα σύμβολα- νούμερα που χρειάζεσαι τα βρίσκεις στο βιβλίο που είναι στο εργαστήριο του Gehn και είναι διαφορετικά για κάθε παιχνίδι (random). Αφού τα βάλεις στις σωστές θέσεις, πάτησε το κουμπί που είναι κάτω από αυτά.

Κάνοντάς τα όλα σωστά το dome ανοίγει. Κάνε κλικ στο νέο μηχανισμό που βλέπεις και τώρα στο βιβλίο που είναι μπροστά σου. Ανοίγει και βλέπεις να σχηματίζεται ο κόσμος του Gehn. Κάνε save.

13. GEHN'S WORLD

Κάνε κλικ στην οθόνη-τηλεμεταφορά και μεταφέρεσαι μέσα στο εργαστήριο του Gehn. Φτάνοντας εδώ στρίψε αριστερά και κάνε κλικ στο βιβλίο που είναι στα αριστερά σου. Είναι το βιβλίο που πάνω του έχει το χάρτη του Temple Island. Κάνε κλικ 2 φορές σε αυτό και μετά save.

14. TEMPLE ISLAND ('H GOLDEN DOME ISLAND)

Κάνε κλικ στην οθόνη-τηλεμεταφορά και μεταφέρεσαι μέσα στο dome του νησιού αυτού. Γύρνα στην κανονική θέα και κάνε κλικ στο κουμπί που είναι στο έδαφος και στα δεξιά του μηχανισμού. Κλείνεις το dome και βγαίνεις έξω. Στρίψε αντίθετα και προχώρησε όλο μπροστά 8 φορές. Το ασανσέρ λείπει, δείγμα ότι μάλλον το χρησιμοποίησε η Catherine. Πάτα το κουμπί στ' αριστερά σου. Το ασανσέρ-βαγονέτο κατεβαίνει. Πήγαινε μέσα σε αυτό. Στρίβεις αντίθετα. Πάτησε το κουμπί που τώρα είναι στα δεξιά σου και το ασανσέρ- βαγονέτο ανεβαίνει πάνω. Στρίψε δεξιά και προχώρησε στο μονοπάτι 11 φορές. Στρίψε δεξιά και προχώρησε στον κυκλικό διάδρομο 10 φορές. Στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά 2 φορές. Κάνε κλικ στο μοχλό στα δεξιά σου για να χαμηλώσεις το διάδρομο/γέφυρα. Προχώρησε μπροστά 7 φορές και βρίσκεσαι πάνω στο κεφαλόσκαλο.

Στρίψε δεξιά και κατέβα τις σκάλες. Κάτω προχώρησε μπροστά 2 φορές, στρίψε δεξιά και πήγαινε στο τηλεσκόπιο. Κάνε κλικ στο σκέπαστρο που είναι στο έδαφος.

ΑΝΟΙΓΟΝΤΑΣ ΤΟ STAR FISSURE

Στο ημερολόγιο της Catherine έχεις βρει έναν κωδικό όπως εξάλλου σου λέει και η ίδια όταν την ελευθερώνεις. Τα σύμβολα αυτού του κωδικού είναι όλα νούμερα από το 1-5. Πάτα τα κουμπιά στο έδαφος με τη σειρά που ορίζουν τα νούμερα του κωδικού. Είπαμε ότι ο κωδικός αυτός είναι διαφορετικός σε κάθε παιχνίδι (random). Η μέτρηση αρχίζει από τα αριστερά προς τα δεξιά όπως κοιτάς.

Αφού βάλεις σωστά τους κωδικούς, κάνε κλικ στο χερούλι και άνοιξε το σκέπαστρο. Γύρνα στην κανονική θέα.

Δες μέσα από το τηλεσκόπιο. Γύρνα στην κανονική θέα και πάτα το κουμπί που είναι στη βάση του μοχλού στα δεξιά, αφού φυσικά βεβαιωθείς πρώτα ότι ο μοχλός είναι κατεβασμένος.

Το τηλεσκόπιο θα κατεβεί μία θέση. Κατέβασέ το μέχρι να ακουμπήσει στο ανοικτό πια "φιλιστρίνι" στο έδαφος. Ξανακατέβασέ το άλλη μία φορά, σπάσε το φιλιστρίνι και τα πάντα αρχίζουν να καταρρέουν.

Ερχονται οι Atrus και Catherine. Παρακολούθησε τι συμβαίνει.

Βρίσκεσαι μετέωρος στο χάος. Το φινάλε, δυστυχώς για σένα, δεν είναι ό,τι καλύτερο μπορούσε να σου συμβεί. ■


ΓΝΩΜΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
IF YOU
NEED
SPEED
PRESS
ELPINA
GLOBAL
QUANTUM
INTEL
PLEXTOR
EPSON
YAMAHA
CINA ACTION
D-LINK
WESTERN-DIGITAL
DAWI
ΠΩΛΗΣΗ
ΜΟΝΟ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ
Γνώμη
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
ΠΑΡΑΓΩΓΗ & ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΠΛΑΤΩΝΟΣ 24, 176 73, ΤΗΛ.: 9578721, 9524763, 9520042, FAX: 9512382

MYTH THE FALLEN LORDS

Η "ΦΩΤΕΙΝΗ" ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ

Το Myth είναι ένα καταπληκτικό αλλά πολύ δύσκολο παιχνίδι. Οσοι ασχολούνται με τα strategy games πιστεύω ότι θα συμφωνούν με αυτό. Στις σελίδες που ακολουθούν θα σας δείξουμε τρόπους για να κατατροπώσετε τους αντιπάλους σας, τόσο στο Campaign όσο και στο Multiplayer μέσω δικτύου, τασσόμενοι με την πλευρά του Φωτός.

του Σωτήρη "Battle Dwarf" Μπέλλου

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΤΟΥ ΦΩΤΟΣ

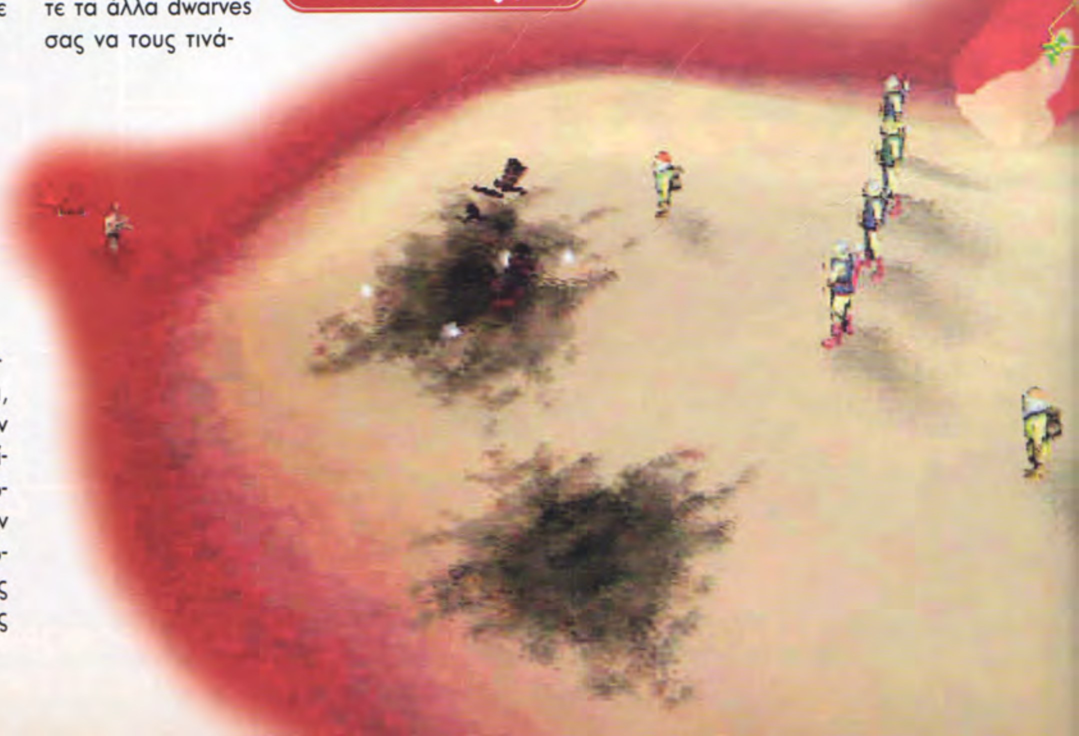
Εδώ τα πράγματα είναι δύσκολα. Οι μονάδες σας υστερούν σε αριθμό από τους undeads αλλά πλεονεκτούν σε εξυπνάδα. Οι μονάδες που έχετε στην κατοχή σας είναι κυρίως dwarves, warriors, archers, journeymen και berzerks. Δυστυχώς, κυρίως αυτών μπορείτε να ηγηθείτε στο Single Player mode.

DWARVES

Τα dwarves είναι εντελώς άχρηστα στη μάχη σώμα με σώμα, αλλά μπορούν να γίνουν θανατηφόρα από μέση απόσταση. Σχηματίστε μια εμπροσθοφυλακή με warriors και στη μέση βάλτε ένα dwarf. Μόλις δείτε τον εχθρό να πλησιάζει, στείλτε τους warriors εναντίον του. Τη στιγμή που ο εχθρός είναι καθηλωμένος στη μάχη σώμα με σώμα, βομβαρδίστε τον ανελέητα. Ετσι, με μικρές απώλειες δημιουργείτε σημαντικές ζημιές. Χρησιμοποιήστε τους εκρηκτικούς σάκους των dwarves. Προβλέψτε από πού θα περάσει ο εχθρός και τοποθετήστε εκεί εκρηκτικά. Μόλις πλησιάσουν, πυροδοτήστε τα και... μπουμ! Μια άλλη έξυπνη τακτική είναι να στείλετε ένα dwarf στη μεγαλύτερη ομάδα των undeads, η οποία θα το περικυκλώσει. Τότε στείλτε τα άλλα dwarves σας να τους τινάξουν στον αέρα. Βέβαια, έτσι θυσιάζονται ένα ή δύο units, αλλά μπροστά στο γενικό καλό τι είναι δύο ζωές;

Προσέξτε τι μπορεί να συμβεί όταν τα dwarves σας πεθαίνουν. Τη στιγμή που θα πετάξουν στο έδαφος τα εκρηκτικά τους, στείλτε ένα από αυτά να τα πυροδοτήσει. Με μια κίνηση έχετε σκοτώσει πάρα πολλούς εχθρούς. Σε ορισμένα σενάρια, με το που θα ξεκινήσει το παιχνίδι θα δείτε να σας επιτίθενται ορδές από undeads. Μην πανικοβληθείτε. Διατάξτε τα dwarves σας να τοποθετήσουν εκρηκτικά στα σημεία από όπου θα σας επιτεθούν και ανατινάξτε τα. Προσοχή, όμως: Απομακρύνετε με κάθε τρόπο τα dwarves από τα άλλα units σας, όταν πολεμάτε σώμα με σώμα. Θα χτυπήσουν βέβαια εχθρούς, αλλά και οι δικές σας απώλειες θα είναι μεγάλες.

Strategy





Μια σωστή διάταξη για να προστατεύετε τους archers σας είναι η long line του πεζικού.

Πολύ χρήσιμα θα βρείτε τα dwarves-καμικάζι. Στα σενάρια όπου δεν έχετε ιδέα για το πού βρίσκονται οι εχθροί σας, χρησιμοποιήστε ένα dwarf ως ανιχνευτή. Αν, όταν το εντοπίσει κάποια ορδή από undeads, πλησιάσει αρκετά κοντά τους, θα αρχίσουν να το κυνηγάνε. Ρίξτε ψύχραιμα τους σάκους με τα εκρηκτικά και... αφήστε να σας πιάσουν. Οταν πλησιάσουν σε απόσταση αναπνοής, πυροδοτήστε τους σάκους. Μαντεύετε τη συνέχεια. Συνεχίστε αυτή την τακτική -όσο βέβαια έχετε dwarves- και θα έχετε ελάχιστες απώλειες. Το συγκεκριμένο κόλπο ισχύει μόνον ενάντια στα αργά thralls. Μην το εφαρμόσετε σε myrmidons, γιατί είναι πιο γρήγοροι.

Αν τα dwarves σας επιτύχουν πέντε ή έξι kills, τότε γίνονται βετεράνοι (heroes). Η ευστοχία τους αλλά και η καταστροφική δύναμή τους αυξάνονται εντυπωσιακά. Σε αυτή την περίπτωση μην τα θυσιάζετε, αλλά φροντίστε να τα προστατεύετε, γιατί θα σας είναι απαραίτητα για τη συνέχεια. Για να έχετε τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα, προσπαθήστε να χτυπάτε τους αντιπάλους από ψηλά. Εντοπίστε ένα ύψωμα και οχυρώστε το με τα dwarves σας και λίγους τοξότες. Χρησιμοποιήστε μερικούς warriors για δόλωμα, κάνοντας τον εχθρό



Να τι δεν πρέπει ποτέ να κάνετε: να αφήνετε τους τοξότες απροστάτευτους, ιδίως όταν υπάρχουν ghouls.

να τους ακολουθήσει προς το ύψωμα. Με αυτό τον τρόπο έχετε μεγαλύτερες πιθανότητες να κερδίσετε από ό,τι σε πεδιάδες ή επίπεδες επιφάνειες. Μην έχετε τα dwarves σας πολύ κοντά μεταξύ τους, γιατί, αν ένα από αυτά σκοτωθεί, το πιθανότερο είναι να καταστραφεί και η υπόλοιπη ομάδα. Προτιμήστε μια μέση απόσταση, ώστε και να μην κινδυνεύει το ένα από το άλλο αλλά και να μπορούν να προκαλέσουν μαζικές εκρήξεις.

Οσοι έχουν πειραματιστεί αρκετά με το παιχνίδι θα έχουν παρατηρήσει ότι οι βόμβες των dwarves είναι άχρηστες στο νερό. Μεγάλο λάθος! Σίγουρα θα έχετε παίξει σενάρια με ποταμούς, όπου τα στρατεύματα των undeads βρίσκονται στην αντίθετη όχθη από τη δική σας. Εκτοξεύστε πολλές βόμβες κατά μήκος του ποταμού και τοποθετήστε μερικούς archers πάνω στην όχθη. Οταν επιτεθούν οι undeads σημαδέψτε τις whigts, οι οποίες καθώς πεθαίνουν θα προκαλέσουν μια αλυσιδωτή έκρηξη. Τα ίδια πάνω-κάτω ισχύουν και όταν βρέχει. Ανακαλύψτε ένα στενό πέρασμα και ρίξτε βόμβες κατά μήκος του. Οι περισσότερες δεν θα εκραγούν, οπότε μπορεί να χρησιμεύσουν ως εκρηκτικά, πολύ περισσότερα όμως από τα τέσσερα που έχει στη διάθεσή του κάθε dwarf. Ενεργοποιήστε τις βόμβες όταν σας επιτίθενται, ρίχνοντας στο έδαφος όσες χρειάζεται για να σκάσει τουλάχιστον μία. Εννοείται ότι περιμένετε να σταματήσει η βροχή.

Με κάθε τρόπο αποφύγετε να έχετε απώλειες σε dwarves εκεί όπου υπάρχουν ghouls. Τα μισητά αυτά πλάσματα θα αρπάξουν τους σάκους των νεκρών και θα τις εκτοξεύσουν εναντίον σας. Αν δεν γίνεται να το αποφύγετε, μαντέψτε προς τα πού θα κινηθούν και παγιδέψτε το χώρο με satchels. Βιαστείτε, όμως, για να μην πετάξουν εκρηκτικά εκεί όπου αφήσατε τους σάκους σας και τιναχτείτε στον αέρα.

ARCHERS

Ισως οι σημαντικότερες μονάδες της πλευράς του Φωτός. Υπερέχουν από τις αντίστοιχες μονάδες των undeads τόσο σε ταχύτητα όσο και εμβέλεια πυρός. Στα σενάρια όπου αντιμετωπίζετε whigts φροντίστε να μην έχετε απώλειες σε archers. Οταν εντοπίσετε αυτά τα μισητά πλάσματα, διατάξτε τους archers να τα χτυπήσουν αμέσως. Μη σταματήσετε, μέχρι να τις εξολοθρεύσετε πλήρως. Συχνά οι whigts εμφανίζονται μόνες τους, χωρίς την υποστήριξη άλλων στρατευμάτων. Εφόσον συμβεί αυτό, φροντίστε να μην απομακρύνετε τους archers από το πεζικό, ώστε να τις χτυπήσετε προτού γίνουν επικίνδυνες. Σπανιότερα εμφανίζονται δίπλα σε ορδές thralls. Εστιάστε τα πυρά σας πάνω στις whigts και η έκρηξη θα κάνει τα υπόλοιπα.

Οι archers είναι το κλειδί σε πολλά σενάρια όπου οι δυνάμεις σας είναι σαφώς κατώτερες αριθμητικά (δηλαδή... σε όλα!), για αυτό μην τους θυσιάζετε ποτέ στη μάχη. Διατηρώντας τους ζωντανούς, σας δίνεται η δυνατότητα να έχετε ένα πολύ σημαντικό όπλο στην κατοχή σας - με λίγα kills γίνονται heroes, με αποτέλεσμα να μην αστοχούν σχεδόν ποτέ. Ξεχάστε αυτά που ξέρατε σε άλλα παιχνίδια, όπου τοποθετώντας τοξότες ακριβώς πίσω από το πεζικό κερδίζατε άνετα (βλ. Lords Of The Realm). Στο Myth θα χτυπήσουν τον αντίπαλο αλλά και τις πλάτες του στρατού σας. Αυτό όμως συμβαίνει μόνο αν βρίσκονται ψηλότερα από το πεζικό (για παράδειγμα σε κάποιο λόφο). Ειδικά αν είναι heroes, δεν θα αντιμετωπίσετε πολλά προβλήματα.

Στα σενάρια όπου πρέπει να υπερασπίσετε κάποια γέφυρα ή ένα στενό πέρασμα, η πιο αποτελεσματική τακτική είναι η



Το Shallow Encirclement είναι ιδανικό για να περικυκλώνετε τον εχθρό.



Χρησιμοποιήστε τα satchels των dwarves και ενεργοποιήστε τα την κατάλληλη στιγμή.

εξής: Φτιάξτε ένα ανθρώπινο τείχος από warriors και πίσω τους -αριστερά και δεξιά- βάλτε δύο ομάδες από archers (με αρκετούς heroes), ώστε να "βλέπουν" το χώρο μπροστά από τους warriors. Στη συνέχεια προστάξτε τους να φρουρούν το χώρο, με το πλήκτρο "G". Επιλέξτε τους warriors που σχηματίζουν το τείχος και κατευθύνετέ τους προς τον εχθρό. Τα thralls θα κινηθούν εναντίον τους, οπότε οπισθοχωρήστε ελαφρά και τοποθετήστε τους στην αρχική θέση τους. Ηδη οι archers θα έχουν αρχίσει να ρίχνουν τα βέλη τους προς τους αντιπάλους, σκοτώνοντας μερικούς από αυτούς. Μην τα χάσετε αν συνεχίσουν να έρχονται, καθώς σε λίγο θα υποχωρήσουν. Με λίγη τύχη, ακόμα δύο ή τρεις τέτοιοι ελιγμοί θα τους αποδεκατίσουν. Η συγκεκριμένη τακτική είναι ιδιαίτερα αποδοτική σε αρκετά σενάρια. Αν τώρα έχετε την ατυχία ο εχθρός να διαθέτει αρκετούς τοξότες, σίγουρα θα έχετε απώλειες σε archers. Τότε να έχετε έτοιμη μια δεύτερη ομάδα από warriors, ώστε τη στιγμή που υποχωρεί το αντίπαλο πεζικό (σύμφωνα με την ανωτέρω μέθοδο) να ορμήσει στους τοξότες τους.

Τι, δεν έχετε archers και σας επιτίθενται whigts; Καλά να πάθετε, σας είχαμε προειδοποιήσει. Τέλος πάντων, υπάρχει κι εδώ λύση (με κόστος όμως): Αν δείτε τα στρατεύματά σας να κυκλώνονται από whigts, επιλέξτε έναν warrior (τον περισσότερο πληγωμένο) και στείλτε τον επάνω σε μία από αυτές. Θα εκραγεί, σκοτώνοντας βέβαια τον warrior, αλλά θα γλιτώσουν οι υπόλοιποι. Αν μάλιστα οι whigts είναι κοντά μεταξύ τους, τότε θα εκραγούν όλες και θα τη γλιτώσετε με μόνο μία απώλεια.

Οσο χρήσιμοι είναι οι archers σε μακρινή απόσταση, άλλο τόσο άχρηστοι είναι από κοντά. Αυτό να το θυμάστε πάντοτε και να μην τους στέλνετε να κυνηγούν εχθρούς. Αν ο εχθρός είναι γρήγορος (π.χ. myrmidons, ghouls) και αποφασίσει να σας επιτεθεί, δεν θα έχετε καμία ελπίδα εναντίον του. Η μόνη περίπτωση όπου ισχύει το αντίθετο είναι ενάντια στα souless. Να θυμάστε ότι οι archers ρίχνουν μακρύτερα από αυτούς τους δαίμονες, έτσι μπορείτε να τους νικήσετε χωρίς απώλειες. Παρ' όλα αυτά μην ακολουθήσετε τα souless, αν δείτε ότι κατευθύνονται σε ψηλά βουνά που δεν μπορείτε να ανεβείτε. Θα παραμείνουν εκεί και θα σας χτυπούν, χωρίς να κατορθώσετε να ανταποδώσετε εξαιτίας της βαρύτητας. Επίσης, οι archers είναι ιδανικοί στο να ξετρυπώνουν τις μονάδες του εχθρού που είναι "σκόρπιες" μέσα στο χάρτη. Αν δεν τις αντιμετωπίσετε χωριστά την καθεμία, θα σας προκαλέσουν ζημιές (κυρίως στα... νεύρα), με την τακτική τους να χτυπούν και να φεύγουν (hit and run). Πάντως, σε γενικές γραμμές οι archers είναι ό,τι καλύτερο διαθέτετε ενάντια στους αργούς αντιπάλους.



Αν βρείτε ύψωμα, θα πρέπει να αισθάνεστε πανευτυχείς!

JOURNEYMEN

Οι εν λόγω μονάδες είναι πολύ λίγες σε όλο το παιχνίδι, για αυτό προστατέψτε τες με άλλα units. Μη ρισκάρετε τη συμμετοχή των journeymen σε κάθε μάχη παρά μόνο σε όσες κρίνετε απαραίτητες. Ο καλύτερος τρόπος για να τους χρησιμοποιείτε είναι να τους κρατάτε σε μικρή απόσταση από τις μονάδες σας που πολεμούν και να επιλέγετε το healing για τους στρατιώτες που βρίσκονται σε σημεία στρατηγικής σημασίας. Για παράδειγμα, αν βρίσκεστε σε έναν λόφο φυλάγοντας μια ση-

MYTH THE FALLEN LORDS

μαία και σας επιτίθενται σε δύο μέτωπα, κάνετε healing στους στρατιώτες που μάχονται με τους περισσότερους αντιπάλους, ενώ παράλληλα στρέψτε τα πυρά των archers ή των dwarves προς το άλλο μέτωπο.

Συνεχίστε το healing όσο χρειάζεται για να κρατήσουν οι στρατιώτες σας, μέχρι να ξεμπερδέψουν οι archers και τα dwarves με τους αντιπάλους τους. Τότε διατάξτε τους να χτυπήσουν την άλλη πλευρά και... victory is yours! Μια δύσκολη τακτική, αφού χρειάζεται να κάνετε συνέχεια κλικ στους πολεμιστές σας, για να δείτε ποιοι χρειάζονται περισσότερο healing. Σημειώστε ότι τα healings είναι περιορισμένα σε αριθμό, για αυτό προσέξτε πού θα τα χρησιμοποιήσετε. Στα σενάρια όπου ξεκινάτε με ένα ή δύο dwarves προτιμήστε να κάνετε healing σε αυτά, ενώ σε εκείνα όπου έχετε λίγους archers χρησιμοποιήστε τους journeymen εκεί. Μια άλλη χρήσιμη δυνατότητα των journeymen, που πολλοί δεν θα έχουν διαπιστώσει, είναι η χρήση του healing σε undead units. Οχι μόνο δεν τους γιατρεύει αλλά τους σκοτώνει απευθείας. Κρατήστε τους βετεράνους σας στη ζωή με το healing, γιατί συχνά όσοι επιβιώσουν θα σας ακολουθήσουν και στα επόμενα levels. Θυμηθείτε: Οι heroes είναι το 50% της δύναμής σας!

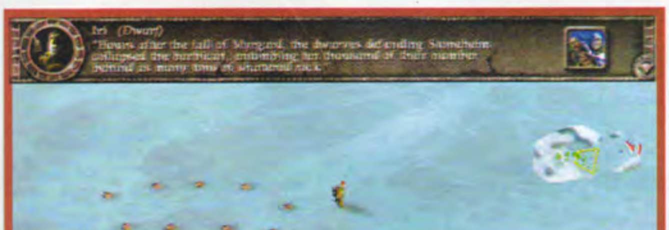
WARRIORS

Ο κορμός του στρατού σας, πολύ καλοί σε μάχες σώμα με σώμα και γρηγορότεροι από τις περισσότερες μονάδες πεζικού των undeads. Είναι πάρα πολύ αποτελεσματικοί, ειδικά ενάντια στα thralls, οπότε μη διστάζετε να τους ρίξετε στη μάχη. Βέβαια, όλα αυτά ισχύουν όταν οι warriors είναι πάνω-κάτω ίδιοι σε αριθμό με τα thralls. Μια τεράστια ορδή από thralls θα τους κερδίσει άνετα. Χρησιμοποιήστε επίσης, εφόσον είναι δυνατό, τους warriors απέναντι σε αντίστοιχα ή κατώτερα units των undeads. Μην τους στέλνετε, για παράδειγμα, εναντίον myrmidons, γιατί η ταχύτητα των δεύτερων σας απαγορεύει να ελιχθείτε. Οι warriors είναι γρηγορότεροι από τα souless, βγείτε λοιπόν στο κυνήγι τους. Πέντε ή έξι warriors μπορούν να κερδίσουν άνετα καμιά δεκαριά souless, αν τα πιάσουν. Οι warriors είναι οι μονάδες που πρέπει να βρίσκονται πάντοτε σε σχηματισμό.



Τα υψώματα είναι οι μοναδικές περιοχές όπου μπορείτε να βάλετε τους τοξότες πίσω από το πεζικό σας. Και πάλι, όμως, αν αυτοί δεν είναι βετεράνοι υπάρχει ρίσκο.

Αν έχετε λίγους στη διάθεσή σας και πρέπει να αντιμετωπίσετε μεγάλο πλήθος εχθρών, κάνετε τα εξής: Βρείτε μία στενωπό και παρατάξτε δύο ομάδες warriors σε short lines, τη μία πίσω από την άλλη. Με αυτό τον τρόπο οι στρατιώτες σας αντιμετωπίζουν κάθε φορά ίδιο αριθμό εχθρών και θα μπορέσουν να σκοτώσουν πολλούς undeads προτού πεθάνουν. Μόλις δείτε ότι η πρώτη ομάδα σας εξολοθρεύτηκε, τραβήξτε γρήγορα πίσω τους επιζώντες και στείλτε αμέσως στη θέση τους τη δεύτερη ομάδα. Μόλις δείτε ότι και αυτή εξασθενεί, προσθέστε τους επιζώντες από την πρώτη ομάδα. Ουσιαστικά, με αυτό τον τρόπο είναι σαν να έχετε τρεις ομάδες αντί για δύο. Για να πετύχει αυτή η τακτική πρέπει να γίνει πολύ γρήγορα, για αυτό εξασκηθείτε καλά προτού τη δοκιμάσετε.



Οι παγίδες είναι μια... καθημερινότητα στο Myth.

BERSERKS

Δυστυχώς το συγκεκριμένο είδος εμφανίζεται έπειτα από αρκετές αποστολές, έτσι δεν μπορείτε να εξοικειωθείτε γρήγορα μαζί τους. Είναι αποτελεσματικοί ενάντια στους myrmidons και ιδανικοί για τα souless χάρη στην ταχύτητά τους. Μια καλή ιδέα είναι να τους έχετε σε χαλαρή γραμμή (loose line), για να είναι πιο ευέλικτοι.

ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΙ ΜΑΧΗΣ

Κοντή γραμμή (short line): Τα units είναι κοντά το ένα με το άλλο, οπότε προτείνεται για οχύρωση στενών περασμάτων (βλ. Θερμοπύλες).

Μακριά γραμμή (long line): Οχι και πολύ αποτελεσματική για πεζικό εξαιτίας έλλειψης συνοχής, μα αποδίδει αν θέλετε οι archers σας να καλύψουν μεγάλες περιοχές.

Χαλαρή γραμμή (loose line): Προτιμήστε τη για berserks, κυνηγώντας ghouls και souless.

Διπλή γραμμή (staggered line): Αποφύγετέ τη σε μάχες σώμα με σώμα, καθως έχει μικρή συνοχή και μπορεί άνετα κάποιος να διασπάσει τις γραμμές σας. Αποδίδει σε archers, χωρίς οι τελευταίοι να χτυπούν όσους βρίσκονται μπροστά. Ενα εντυπωσιακό "κόλπο" είναι το



Η διάταξη Circle είναι κατάλληλη στην περίπτωση που σας επιτεθούν από όλες τις πλευρές.

ακόλουθο: Επιλέξτε πέντε-έξι archers και δύο-τρία dwarves και τοποθετήστε τους σε staggered line. Πατήστε το "G" για να μην κινούνται, και έχετε στη διάθεσή σας το πυροβολικό του Myth! Τα dwarves εκτοξεύουν τις βόμβες τους σε μικρότερη απόσταση από ό,τι οι archers, αλλά το γεγονός ότι βρίσκονται πιο μπροστά από αυτούς στο σχηματισμό εξισορροπεί κάπως τη διαφορά. Αν κάποιος τολμήσει να κινηθεί προς το μέρος τους, χειροβομβίδες και βέλη θα τον "λούσουν" σχεδόν ταυτόχρονα. Σιγουρευτείτε ότι τα dwarves είναι ΜΠΡΟΣΤΑ από τους archers.

Σχηματισμός "κουτιού" (box formation): Αποφύγετέ το με κάθε τρόπο, αν στο σενάριο υπάρχουν whigts, ghouls και γενικά εχθροί που ρίχνουν από μακριά.

Εμπροσθοφυλακή (vanguard): Ο,τι καλύτερο αν παίζετε επιθετικά, αφού είναι κατάλληλη για να διασπά τις γραμμές του εχθρού. Συνδυάστε τη με ένα dwarf, όπως σας αναφέραμε προηγούμενα.

Σχηματισμός κύκλου (circle formation): Τρομερό όπλο για τους archers, αν γίνει στο πλαίσιο οχύρωσης σε κάποιο λοφίσκο. Ετσι μπορούν να εκτοξεύουν τα βέλη τους σε κάθε κατεύθυνση, αυξάνοντας δραματικά τις απώλειες του εχθρού. Οσον αφορά στους warriors, κάνετε circle αν σας επιτίθενται από όλες τις πλευρές. Προσοχή γιατί, αν αντίπαλα units διασπάσουν τον κύκλο, τότε... χαίρετε!

"Ρηχή" και "βαθιά" περικύκλωση (shallow και deep encirclement): Χρήσιμη, αν θέλετε να περικυκλώσετε τους αντιπάλους σας. Δεν χρειάζεται και πολύ στο Single Player.

Σχηματισμός Rabble: Αφήστε, καλύτερα! Καθαρά διακοσμητικό στοιχείο.

ΚΑΙΡΙΚΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ - ΚΛΙΜΑ

ΒΡΟΧΗ: Πολύ σημαντικός παράγοντας, ιδιαίτερα για τα dwarves. Το μεγαλύτερο ποσοστό από τις βόμβες τους δεν σκάνε, αφού σβήνονται τα φιτίλια τους από το νερό. Σε αυτές τις περιπτώσεις, μαζέψτε τα dwarves σας και περιμένετε να σταματήσει η βροχή.

ΝΕΡΟ: Το νερό γενικά βοηθά τους undeads, αφού παρέχει σημαντική κάλυψη για τις whigts (ουσιαστικά τις κρύβει από το χάρτη). Αν έχετε στρατεύματα πολύ κοντά σε λίμνες ή ποτάμια και δείτε μια whigt να βυθίζεται στο νερό, απομακρύνετέ τα όσο το δυνατόν γρηγορότερα, γιατί θα εμφανιστεί εντελώς ξαφνικά κοντά τους και θα εκραγεί. Ενα περίεργο hint είναι να σημαδέψετε whigts με τους archers σας -ακόμα και αν είναι εκτός βεληνεκούς-, προτού αυτές βυθιστούν. Μόλις οι archers πλησιάσουν, θα τις χτυπάνε ακόμα και αν είναι μέσα στο νερό, αναγκάζοντάς τες να αναδυθούν στην επιφάνεια (πιάνει πολλές φορές). Μην ακολουθείτε τα souless μέσα στο νερό, γιατί αυτά αιωρούνται, ενώ εσείς βουλιάζετε. Αν, τέλος, σας επιτίθενται dwarves (ιδίως στο Multiplayer), βάλτε τα units σας μέσα στο νερό. Εκεί θα είστε ασφαλείς χάρη στη γνωστή αδυναμία των dwarves. Αν μάλιστα έχετε και τοξότες, τότε θα τα νικήσετε άνετα.



Μόλις βρείτε ποτάμια ή λίμνες, στείλτε έναν ανιχνευτή προτού τα διαβείτε. Μην ξεχνάτε πως οι undeads κρύβονται συχνά κάτω από την επιφάνεια του νερού!

CHEATS

1) Στον κύριο κατάλογο, κρατήστε πατημένο το "Space" και κάνετε κλικ στην επιλογή NEW GAME. Αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα σενάρια.
2) Πατήστε "Ctrl" και "+" για άμεση νίκη.

ΧΙΟΝΙ: Αν χιονίζει, απλά μην περιμένετε και πολλά από τα dwarves σας, αφού το χιόνι που πέφτει χτυπά τις μποτίλιες τους και αυτές σκάνε προτού φτάσουν στο στόχο. Και πάλι περιμένετε να σταματήσει το χιόνι, για να τα χρησιμοποιήσετε. Εκτός από τα dwarves, το χιόνι επηρεάζει και την ταχύτητα του στρατού σας, οπότε χάνετε τυχόν πλεονεκτήματα γρήγορων ελιγμών.

ΕΡΗΜΟΣ: Το καλύτερο περιβάλλον για να δράσετε με τα dwarves, καθώς σχεδόν όλες οι μποτίλιες τους σκάνε (επειδή το κλίμα είναι ξηρό).

ΓΕΝΙΚΑ

Τα προαναφερθέντα εφαρμόζονται τόσο στο campaign όσο και σε παιχνίδι μέσω δικτύου, αλλά οι περισσότερες τακτικές θέλουν αρκετή εξάσκηση. Στην πρώτη περίπτωση παίξτε (και... ξαναπαίξτε) τα αρχικά levels του παιχνιδιού, ενώ στη δεύτερη παίξτε διάφορα φιλικά με κάποιο φίλο σας. Εξοικειωθείτε γρήγορα με τις μονάδες σας, γιατί, πάνω από όλα, αυτό το στοιχείο θα σας εξασφαλίσει τη νίκη. ■


Created by SMART adv.
ΣΧΕΤΙΚΟΣ... ή ΕΙΔΙΚΟΣ
ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ
GAMEBUSTER
MULTIMEDIA CENTER
PlayStation
SEGA SATURN
SOFTWARE
CD-ROM
HARDWARE
VIDEO GAMES
INTERNET
suncom
Logic 3
EGYPT 1156 B.C. TOMB OF THE PHARAOH
WORLD CUP 98
THE WORLDS MOST ADVANCED PC CONTROLLER!
PC Phantom
GAME BUSTER ΟΜΗΡΟΥ 41-43 (ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ") ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ ΤΗΛ.: 9310576 GAME BUSTER ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 24-26 ΤΗΛ.: 5242709 GAME BUSTER ΠΑΛΑΙΩΝ ΠΑΤΡΩΝ ΓΕΡΜΑΝΟΥ 13
ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ ΤΗΛ.: 2719793 GAME BUSTER ΓΟΥΝΑΡΗ 107-109 ΠΑΤΡΑ ΤΗΛ.: 061-624583 , 094-666215 GAME BUSTER ΛΕΩΦΟΡΟΣ ΚΗΦΙΣΙΑΣ 92 (ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΑΤΑΝΟΣ) ΚΗΦΙΣΙΑ ΤΗΛ.: 8084564
GAME BUSTER - ΑΔΕΙΜΑΝΤΟΥ 28 ΚΟΡΙΝΘΟΣ ΤΗΛ.: 0741-80208 - ΠΕΡΙΑΝΔΡΟΥ 17 ΚΙΑΤΟ ΤΗΛ.: 0742-27747 GAME BUSTER ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ΤΗΛ.: 4113723 , 093-367294
GAME BUSTER ΣΜΥΡΝΗΣ 14 & ΧΡΥΣ. ΣΜΥΡΝΗΣ ΓΩΝΙΑ - ΑΙΓΑΛΕΩ ΤΗΛ.: 5317240 GAME BUSTER ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 168 (ΚΕΝΤΡΙΚΟ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΤΗΛ.: 031-414731
GAME BUSTER ΠΑΤΗΣΙΩΝ 27 & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΟΥ ΓΩΝΙΑ - ΚΕΝΤΟ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ ΤΗΛ.: 9318734 FAX.: 9510174

BLADE RUNNER

Η ΘΡΥΛΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ... ΣΤΙΣ ΟΘΟΝΕΣ ΤΩΝ PCs ΣΑΣ

Ο ηρωικός τίτλος "Blade Runner" του Ridley Scott τάραξε πριν από δεκαπέντε χρόνια τόσο τη φαντασία όσο και την ηθική σκέψη του κινηματογραφικού κοινού. Σήμερα, το adventure "Blade Runner" της Westwood Studios μας προσφέρει τη δυνατότητα να ζήσουμε τη σκοτεινή και ανήθικη εποχή του 2019 και να προβληματιστούμε εκ νέου για την ανθρώπινη φύση και τον προορισμό της. Θα προσπαθήσουμε να βοηθήσουμε τον Ray McCoy να διαβεί με ασφάλεια τους σκοτεινούς δρόμους του Los Angeles και, επιπλέον, θα αποφασίσουμε για το αν, τελικά, ο "ήρωάς" μας είναι άνθρωπος ή όχι...

του Γεράσιμου-Χρήστου Μήλα

Adventure

Πρωτού ξεκινήσουμε, πρέπει να αναφερθεί ότι η Westwood κατόρθωσε να δημιουργήσει αυτό που η ίδια αποκαλεί "adventure simulation", κάτι που σημαίνει ότι πολλές από τις παραμέτρους οι οποίες καθορίζουν την πρόοδο της ιστορίας δεν θα είναι ίδιες κάθε φορά που θα ξεκινάτε το παιχνίδι από την αρχή. Οι χαρακτήρες που αρχικά ήταν εχθρικοί μπορεί να γίνουν φιλικοί (φυσικά και το αντίστροφο), ενώ τα στοιχεία που θα συλλέξετε μπορεί να αλλάξουν (όπως, επίσης, οι χαρακτήρες που ελέγχετε με το τεστ Voigt-Kampff άλλοτε θα εμφανίζονται ανθρώπινοι και άλλοτε replicants). Σε αυτή τη λύση αναλύω τις επιλογές και τις συνέπειές τους, όπως αυτές καθορίστηκαν από το παιχνίδι. Δεν αποτελούν πανάκεια και δεν είναι σίγουρο πως θα παρουσιάζονται κάθε φορά που θα ξεκινά το adventure στους υπολογιστές σας (το δικό μου, εξάλλου, έχει πεισμώσει, και από τα διάφορα φινάλε του παιχνιδιού κα-





Πυροβολώντας σε αυτό το σημείο, ελευθερώνετε τον Moraji και του δίνετε μια ευκαιρία να γλιτώσει. Δυστυχώς, όμως δεν θα τα καταφέρει.

τορθώνω να δω μόνο δύο). Τέλος, ας σημειωθεί ότι ουσιαστικά inventory δεν υπάρχει. Απλώς, το KIA interface αποθηκεύει στη μνήμη του κάθε αντικείμενο που μπορεί να αποτελεί στοιχείο για την τρέχουσα υπόθεση την οποία ερευνάτε.

ΠΡΑΞΗ 1η

Μετά την απρόθυμη αποδοχή της πρώτης αποστολής σας, ξεκινάτε έξω από το μαγαζί κατοικίδιων του Runciter (στα options του παιχνιδιού ρυθμίστε το dialogue στο user's choice, προκειμένου να αποφασίζετε εσείς για το πώς θα συζητάτε με άλλους χαρακτήρες). Κάνετε κλικ (με τον πράσινο κέρσορα) στην πόρτα, τον πυροσβεστικό κρουνό και το piece of chrome που βρίσκεται λίγο πιο κάτω στο δρόμο. Μιλήστε δύο φορές στον αστυνομικό που φρουρεί και στη συνέχεια κάνετε κλικ στο συγκεντρωμένο πλήθος. Προχωρήστε στο εσωτερικό του μαγαζιού. Περίπου στο κέντρο του δωματίου θα βρείτε έναν κάλυκα. Μιλήστε τέσσερις φορές στον απαρηγόρητο Runciter και θα πάρετε το reference letter για την υπάλληλό του, Lucy. Κοιτάξτε την κάμερα στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης και θα πάρετε το video disk της εγγραφής της προηγούμενης νύχτας. Προχωρήστε στο βάθος και πάρτε το toy dog κάτω αριστερά, το chopstick στο πάτωμα δίπλα στην καρέκλα και το candy bar πάνω στο γραφείο. Κοιτάξτε και την αφίσα με τις μαϊμούδες για να ακούσετε το σχολιασμό του Ray για το θέμα της. Βγείτε έξω από το μαγαζί και μιλήστε στον αστυνομικό. Επιστρέψτε στο spinner σας και επιλέξτε το Police Headquarters.

Μπείτε στον ανελκυστήρα και πατήστε το πλήκτρο 2. Μπείτε στο Esper room στα δεξιά. Κάνετε κλικ στον μεγάλο κεντρικό υπολογιστή (esper analyzer). Αυτός θα κρατήσει δύο στιγμιότυπα από το video disk του Runciter. Κάνετε κλικ στην πρώτη φωτογραφία. Εστιάστε με πράσινο περίγραμμα τη φιγούρα που βρίσκεται πίσω από το κλουβί στο κέντρο της φωτογραφίας (δύο φορές, προκειμένου να πάρετε φωτογραφία της Lucy). Κάνετε zoom out (πατώντας τη μικρογραφία της φωτογραφίας που εξετάζετε κάτω δεξιά) και στη συνέχεια ζουμάρετε στο πόδι της Lucy που εξέχει πιο μπροστά. Από τη γενικότερη φωτογραφία κάνετε zoom in στο γραφείο της Lucy στο βάθος. Τρία νέα στοιχεία θα προστεθούν στο KIA σας. Κοιτάξτε τώρα τη δεύτερη φωτογραφία και εστιάστε στη σκιά που στέκεται στην πόρτα. Εν συνεχεία εστιάστε στο πίσω μέρος του αυτοκινήτου (για να δείτε το μοντέλο του) και στις πινακίδες του. Βγείτε από τον αναλυτή esper (με το πλήκτρο X) και κάνετε κλικ στον μικρότερο υπολογιστή στα δεξιά (mainframe computer). Φορτώνετε έτσι σε αυτόν τα στοιχεία σας και αυτός φορτώνει στο KIA σας τα δικά του. Μόνον έτσι το εργαστήριο του τμήματος θα αναλύσει τα στοιχεία που συλλέξατε. Επιστρέψτε στον ανελκυστήρα και πατήστε το πλήκτρο 3 (laboratory). Μιλήστε με τον Dino μέχρι τη στιγμή που δεν θα έχει να σας πει κάτι καινούριο. Ανοίξτε το KIA σας και ελέγξτε όλα τα νέα στοιχεία. Ανεβείτε στην ταράτσα, μπείτε στο spinner σας και επιλέξτε την Chinatown.



Με αυτό το εντυπωσιακό άλμα αποφεύγετε το καζάνι και μπορείτε να κυνηγήσετε τον ύποπτο Zuben.

Στο εστιατόριο του Howie Lee ενδέχεται να συναντήσετε κάποιον ντυμένο με κόκκινο φανταχτερό κουστούμι. Μιλώντας του δύο φορές και ζητώντας πληροφορίες, τον κάνετε να φύγει βιαστικά. Μιλήστε στον Howie Lee και μετά μπείτε στο εσωτερικό του εστιατορίου (εκεί όπου πριν από λίγο μπήκε ο Zuben). Κάνετε κλικ πάνω στον Zuben και μετακινήστε γρήγορα τον κέρσορα προς την πόρτα στα δεξιά. Ρωτήστε τον για τη Lucy και μόλις αυτός σας πετάξει το καζάνι που βράζει, πατήστε γρήγορα το αριστερό πλήκτρο του mouse. Ετσι θα το αποφύγετε και θα μπορείτε με άνεση να τον καταδιώξετε. Ακολουθήστε τον μετά τη



Ο ιδιοφυής αλλά και πανούργος Elden Tyrell.



Στο κέντρο της οθόνης βρίσκεται το πολύπριζο που, αφού το ανάψετε, θα σας παρουσιάσει το DNA material του Sebastian.



Εδώ θα βρείτε το δοχείο καυσίμων που σας ζητά ο Sadik.



Ιδού μία από τις αποδείξεις που πιστοποιούν πως η Westwood μετέφερε πιστά την ατμόσφαιρα της ταινίας στους υπολογιστές μας.

γωνία και μπείτε στο κτίριο στη νέα οθόνη (αγνοήστε τον τύπο που ψάχνει στο σκουπιδοτενεκέ). Ανεβείτε τις σκάλες στα δεξιά και προχωρήστε στο βάθος του διαδρόμου όπου μόλις βρεθήκατε. Ο Zuben θα έρθει πίσω σας με απειλητικές διαθέσεις, αφού κραδαίνει τον μπαλτά του. Εχετε δύο επιλογές: ή τον "συνταξιοδοτείτε" ή βάζετε το περίστροφό σας στη θήκη του, οπότε ο Zuben θα σας κοιτάξει απορημένος και θα φύγει. Αν τον σκοτώσετε, θα βρείτε πάνω του μια φωτογραφία που αποδεικνύει περίτρανα πως είναι replicant. Ο,τι και να κάνετε, επιστρέψτε από το δρόμο που ήρθατε και ψάξτε στο σκουπιδοτενεκέ για να βρείτε μια πινακίδα αυτοκινήτου. Μπείτε στο spinner και επιλέξτε το McCoy's apartment.

Εκεί θα μιλήσετε με τον Guff (παλιά καραβάνα του επαγγέλματος) και θα μάθετε για την αεροπειρατεία των replicants στο Moonbus. Μπείτε στον ανελκυστήρα στο βάθος και στο διαμέρισμά σας. Αν θέλετε, κάνετε κλικ στη Maggie και στο τραπέζι για να την ταΐσετε. Προχωρήστε στο βάθος και μετά το μονόλογο μπείτε στην κρεβατοκάμαρά σας. Ελέγξτε τον τηλεφωνητή (έχετε μήνυμα από τον Clovis) και πέστε για ύπνο. Παρακολουθήστε το πώς δολοφονείται ένα σημαίνον στέλεχος της Tyrell Corporation.



Εγκαταλείποντας τη μισητή για τους Replicants (και όχι μόνο) Γη με το Moonbus.

ΠΡΑΞΗ 2η

Απαντήστε στο τηλέφωνο. Ο Guzza (το αφεντικό σας) σάς πληροφορεί για το φόνο του Eisenduller. Ανεβείτε στην ταράτσα, μπείτε στο spinner και επιλέξτε το Tyrell Building.

Στην είσοδο θα πάρετε τη video disk της κάμερας ασφαλείας. Ανεβείτε με τον ανελκυστήρα στο θάλαμο αντιβαρύτητας. Εξω από αυτόν θα βρείτε ένα dragonfly earring και ένα διαφημιστικό φυλλάδιο της Tyrell Corp. Κοιτάξτε στον υπολογιστή στα δεξιά της πόρτας. Μπείτε στο θάλαμο αντιβαρύτητας. Μιλήστε δύο φορές στο φωτογράφο. Κοιτώντας το πτώμα του Eisenduller παίρνετε το detonator wire. Κοιτάξτε και τα νεκρά σκυλιά. Περίπου στο κέντρο του δωματίου θα βρείτε ένα άσπρο κουτί από το Kingston's Kitchen και λίγο πιο αριστερά το κολάρο ενός από τα τρία σκυλιά. Βγείτε έξω και κοιτάξτε πάλι τον υπολογιστή. Παίρνετε ένα δείγμα κώδικα DNA. Κατεβείτε και μιλήστε στη Steele (δεν έχει σημασία τι θα της πείτε, εκείνη δεν πρόκειται να σας δώσει στοιχεία). Ρωτήστε το φύλακα για όλα. Πηγαίνετε στο αστυνομικό τμήμα.

Χρησιμοποιήστε τον αναλυτή φωτογραφιών esper. Κάνετε zoom στο κεφάλι του οπλισμένου άντρα, στο σκύλο που βρίσκεται αριστερά του και στο κουτί στο κάτω μέρος της φωτογραφίας. Χρησιμοποιήστε τον mainframe υπολογιστή. Κατεβείτε στο ισόγειο. Προχωρήστε στο κάτω μέρος της οθόνης, στο γραφείο του Guzza. Ζητήστε του να σας κανονίσει συνάντηση με τον Tyrell και, αν θέλετε, μπορείτε να του ζητήσετε οικονομική ενίσχυση. Κατεβείτε στο υπόγειο και μιλήστε στον κρατούμενο Gregorian. Προτού του κάνετε το Voigt-Kampff test, κάνετε save. Επειτα από 10 ερωτήσεις το τεστ σταματά αυτομάτως, ακόμα κι αν δεν έχει καθοριστεί η ταυτότητα του εξεταζομένου. Θα αποδειχτεί πως είναι άνθρωπος. Επιστρέψτε στο Tyrell Building και εκεί θα μιλήσετε αρχικά με τη Rachel και στη συνέχεια με τον ίδιο τον Elden Tyrell. Φύγετε και επιλέξτε ως προορισμό σας το Animoid Row.

Προχωρήστε προς τον πράσινο θάλαμο στο βάθος. Μιλήστε

BLADE RUNNER

με την πωλήτρια και στη συνέχεια κοιτάξτε τους σκορπιούς στα αριστερά της. Αν τους πειράξετε δεύτερη φορά θα σας τσιμπήσουν, το δηλητήριό τους όμως δεν θα σας σκοτώσει (ύποπτο αυτό). Μιλήστε τρεις φορές και με τον πωλητή φιδιών στα δεξιά (Hasan). Προχωρήστε αριστερά και μπείτε στο Bob's Surplus. Μιλήστε με τον Bob για όπλα, πυρομαχικά (ενισχύεται έτσι το απόθεμά σας σε σφαίρες) και μετά κάντε του το τεστ V.K. Αυτή είναι μια από τις πιο δύσκολες αλλά και πιο χιουμοριστικές στιγμές του παιχνιδιού. Τελικά αποδεικνύεται πως είναι άνθρωπος. Αυτός, ως αντάλλαγμα για την τιμή που του κάνατε να τον εξετάσετε, θα τροποποιήσει το KIA σας ώστε να μη φορτώνονται όλα τα στοιχεία σας στο mainframe computer (τα μαρκάρετε με το δεξί mouse button). Ρωτήστε τον και για τον Hasan και φύγετε. Προχωρήστε αριστερά, προς τα κάτω και πάλι αριστερά. Θα βρεθείτε στο Green Palace. Εκεί έξω πρέπει να στέκεται ο ιδιοκτήτης του, ο Izo. Αν όχι, κάνετε μερικές ακόμα βόλτες και τελικά θα εμφανιστεί. Ο,τι κι αν του πείτε, αυτός θα σας τυφλώσει με τη φωτογραφική μηχανή και θα το σκάσει. Πλησιάστε την πόρτα, πάρτε από το πάτωμα τη φωτογραφική μηχανή και τις φωτογραφίες και πυροβολήστε την κλειδαριά. Κατεβείτε στην καταπακτή, κοιτάξτε τα όπλα στο κάτω μέρος της οθόνης και συνεχίστε στην είσοδο στα δεξιά. Στη νέα οθόνη ανεβείτε επάνω, και, προτού ο Izo προλάβει να σας σκοτώσει, θα σωθείτε από τη Steele. Από το Green Palace στο βάθος πηγαίνετε στο China bar. Από εκεί προχωρήστε άλλη μία φορά στο βάθος της οθόνης και ρωτήστε την υπάλληλο του Kingston's Kitchen για όλα. Επιστρέψτε στο spinner σας και επιλέξτε το DNA Row.

Εδώ μπορεί να συναντήσετε πάλι τον τύπο με το κόκκινο φανταχτερό κουστούμι. Θα σας συστηθεί ως Gordo, showman. Προχωρήστε δεξιά μέσα στο Eyeworld. Μιλήστε στον Chew και εξαντλήστε τους διαλόγους. Φύγετε, και από την αρχική οθόνη της περιοχής προχωρήστε αριστερά. Μπείτε στο κτίριο με την κόκκινη πρόσοψη και πυροβολήστε τις χειροπέδες ώστε να ελευθερωθεί ο Moraji. Φύγετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε (αν είσαστε κοντά κατά την έκρηξη, μπορεί να χάσετε). Μιλήστε στον Moraji λίγο προτού πεθάνει. Ανεβείτε στο δεύτερο όροφο του κτιρίου από τις εξωτερικές σκάλες. Εξετάστε τις δύο κούκλες στα αριστερά. Θα βρείτε ένα φάκελο με χρήματα που έχει ως αποστολέα τον Runciter. Κοιτάξτε και τον υπολογιστή λίγο πιο δεξιά. Φύγετε και επιστρέψτε στο Eyeworld. Ρωτήστε τον Chew για όλα και κυρίως για τον J.F. Sebastian. Τώρα στα αριστερά της εισόδου του Eyeworld θα υπάρχει η έξοδος προς το Bradbury Building. Μπείτε μέσα και ανεβείτε είτε με τον ανελκυστήρα στο κέντρο και αριστερά της οθόνης είτε με τις σκάλες στο κάτω μέρος της. Μπείτε στην πόρτα δεξιά και προχωρήστε άλλη μια οθόνη δεξιά. Θα βρεθείτε στο laboratory. Στο κέντρο του δωματίου υπάρχει ένα πολύπριζο. Ανάψτε το για να πάρετε ένα ακόμα δείγμα DNA από τον εκτυπωτή λίγο πιο δεξιά. Από την αρχική οθόνη μπείτε στο σαλόνι στο βάθος δεξιά (αν θέλετε, ρίξτε μια ματιά στη σκακιέρα που βρίσκεται στα δεξιά του δωματίου) και προχωρήστε στα αριστερά στο μπάνιο.

Ανεβείτε τη σκάλα και μπείτε στο νέο δωμάτιο. Στο έπιπλο στα δεξιά της πόρτας σπάστε όλα τα τζάμια της πιο δεξιάς πλευράς του. Ανεβείτε πάνω,



Να τι θα απομακρύνει το φρουρό του γραφείου του Early-Q από το πόστο του.

όπου σας περιμένει μια δυσάρεστη έκπληξη.

ΠΡΑΞΗ 3η

Μετά το sequence κινηθείτε προς την αριστερή γωνία στο βάθος. Κάνοντας κλικ εκεί, θα λυθείτε. Πλησιάστε τη δεξιά γωνία. Εκεί θα βρείτε ένα token (κάνοντας κλικ στην κούκλα) και λίγο πιο κάτω και δεξιά τη Moonbus photo. Στην προηγούμενη οθόνη θα βρείτε ένα κομμάτι cheese κοντά στην καρέκλα στο κέντρο. Προχωρήστε προς τα κάτω και αριστερά. Μετά τη συζήτηση μπείτε στο δωμάτιο στο βάθος. Στο έπιπλο με τα συρτάρια θα βρείτε το αστυνομικό σήμα ενός συναδέλφου, ενώ στο μπάνιο λίγο πιο αριστερά θα βρείτε ένα λέπι. Βγείτε από το δωμάτιο (αν βρείτε τον ξενοδόχο μιλήστε του) και προχωρήστε στην κάτω αριστερή γωνία. Κοιτάξτε το τρακαρισμένο αυτοκίνητο. Στο πάτωμά του υπάρχει ένα πακέτο. Προχωρήστε τέρμα αριστερά και στη συνέχεια προς τα



Ετσι σκρολάρετε τη φωτογραφία από την κάμερα του China bar και εντοπίζετε τον Izo.



Στο κέντρο βλέπετε τον αναλυτή φωτογραφιών esper και στα αριστερά τον mainframe computer του αστυνομικού τμήματος.

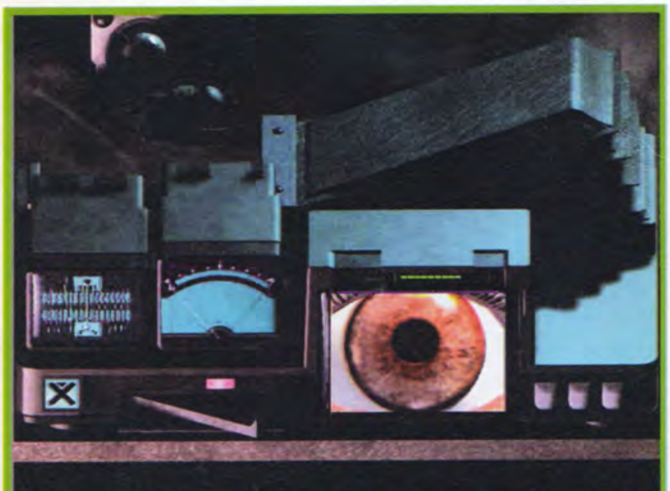


Κάνοντας zoom σε αυτό το σημείο θα ανακαλύψετε ένα dragonfly jewel στο πόδι της Lucy.

κάτω και δεξιά για να επιστρέψετε στο spinner σας. Επιλέξτε Police Headquarters.

Στον αναλυτή esper υπάρχουν τρεις νέες φωτογραφίες. Σε αυτήν που σας τράβηξε ο Izo θα βρείτε ένα λέπι λίγο πιο δεξιά από το κέντρο. Στη φωτογραφία από το China bar κάνετε zoom στον Clovis και στο κόκκινο φως πάνω δεξιά. Στη Moonbus photo θα βρείτε τον Clovis στο κέντρο, τον Sadik στα αριστερά και τον εαυτό σας (!!!) στα δεξιά. Ακόμα πιο δεξιά υπάρχει ένα επιπλέον στοιχείο (ένα αστραφτερό κομμάτι λαμαρίνας από το Moonbus). Χρησιμοποιήστε τον mainframe computer για να μάθετε πληροφορίες σχετικά με το registration number του Sedan. Φύγετε με το spinner για το Animoid Row.

Προχωρήστε στην πρώτη στροφή στα αριστερά και στη συνέχεια στο βάθος. Μιλήστε με τον barman δύο φορές και θα πάρετε τη video disk από την κάμερά του. Περάστε και από το Kingston's Kitchen για να ρωτήσετε για το cheese. Μιλήστε και με την πωλήτρια στον πράσινο θάλαμο για να μάθετε περισσότερα για το dragonfly earring. Επιστρέψτε με το spinner στο διαμέρισμά σας. Χρησιμοποιώντας τον αναλυτή esper εξετάστε την εικόνα από την κάμερα του China bar. Στα αριστερά δίπλα από τις φωτεινές επιγραφές θα βρείτε τον Guzza. Τοποθετήστε τον κέρσορα στα δεξιά της φωτογραφίας και κάνετε κλικ, ώστε να τη σκρολάρετε δεξιότερα. Εκεί θα βρείτε τον Izo να κατασκοπεύει τον Guzza. Φύγετε για το Bradbury Building. Μιλήστε στον Sebastian για τους Tyrell, Eisenduller και τους σχεδιαστές Moraji και Chew. Μόλις τον ρωτήσετε για τον Runciter, τους Nexus-6, τους Twins ή τους ληστές, θα καταλάβει πως είστε Blade Runner και θα κλείσει το στόμα του πεισματικά. Πηγαίνετε στο Hysteria Hall.



Το περίφημο τεστ Voigt-Kampff. Αυτό διευκρινίζει το αν είστε άνθρωπος. Αν πάντως αναρωτιέστε πόσο αξιόπιστο είναι, θα σας γελάσω...

Μιλήστε στους δύο ηλικιωμένους πωλητές και στον έμπορο αυτοκινήτων Crazy Legs Larry (ο παράλυτος στο κατάστημα στο βάθος αριστερά). Μπείτε στο Hysteria Hall και εκεί θα βρείτε τη Lucy. Αν δεν τη δείτε αμέσως, κάνετε μερικές βόλτες και έπειτα θα εμφανιστεί. Μπορείτε να την προειδοποιήσετε για την Crystal (αφού της μιλήσετε για τον Runciter και τον father) ή να επιχειρήσετε να της κάνετε το τεστ V.K. Σε κάθε περίπτωση θα φύγει τρέχοντας. Επόμενος σταθμός το Night Club Row.

Μπείτε στο Early-Q's και μιλήστε με το φύλακα. Προσπαθήστε να μπείτε στο γραφείο στο βάθος. Δεν θα σας αφήσει. Μιλήστε στη χορεύτρια και αφού πλησιάσει ο φύλακας πηγαίνετε γρήγορα στο περιστρεφόμενο τραπέζι στα αριστερά. Στο νέο δωμάτιο μιλήστε με τον Early-Q (στο κέντρο περίπου του δωματίου). Περιμένετε να φύγει και, μόλις ανακοινώσει το χορό της Dektora, προχωρήστε αριστερά. Αφού πάρετε μια γεύση από το εντυπωσιακό show, πηγαίνετε γρήγορα πίσω στο πρώτο δωμάτιο του night club και από εκεί στο γραφείο. Στο τραπέζι θα βρείτε την απόδειξη για τα κοσμήματα της dragonfly collection. Προς Θεού, μην κάτσετε στην καρέκλα κάτω αριστερά. Είναι γεμάτη σκορπιούς και αυτή τη φορά δεν θα σταθείτε τόσο τυχερός. Επιστρέψτε στην αίθουσα όπου χόρευε η Dektora και προχωρήστε προς τα αριστερά και στη συνέχεια στη δεξιά πόρτα. Μιλήστε στην Dektora για τον Early-Q και τη ζώνη της. Αν θέλετε την προειδοποιείτε πως την κυνηγούν ή της κάνετε το V.K. test (σε μένα αποδείχτηκε πως είναι άνθρωπος). Ο,τι κι αν της πείτε

θα φύγει τρέχοντας. Φύγετε και πηγαίνετε απέναντι από το Early-Q's, στο Taffy's. Εδώ θα βρείτε τον Gordo. Πείτε του ό,τι θέλετε. Αυτός, ούτως ή άλλως, θα ανέβει στη σκηνή και θα αρχίσει να ειρωνεύεται τους Blade Runners. Τότε θα μπει ένας αστυνομικός και θα σας ρίξει αναίσθητο. Μετά το sequence, προχωρήστε δύο οθόνες δεξιά και στη συνέχεια θα κυνηγήσετε τον Gordo στο μαγαζί του. Μόλις βγείτε έξω από το Taffy's (ακολουθώντας τον Gordo), μπορείτε να τον πυροβολήσετε. Εναλλακτικά αφήνετε τη Steele να το κάνει (υπάρχει πάντα ο κίνδυνος να πετύχετε και την όμηρο που κρατά ο Gordo).

Σε πολλές περιπτώσεις, ο αστυνομικός που σας ρίχνει αναίσθητο έρχεται ενώ μιλάτε με την Dektora και τελικά κυνηγάτε αυτή στο τέλος της πράξης. Εχετε το δικαίωμα επιλογής: ή τη σκοτώνετε (εφόσον εμφανιστεί ως replicant) ή την αφήνετε να ζήσει. Από το δωμάτιο όπου χόρεψε η Dektora, ανεβαίνετε στο επάνω πάτωμα από την είσοδο στο βάθος δεξιά. Πυροβολείτε τον προβολέα και ανεβαίνετε τις σκάλες. Στο σκοτεινό δωμάτιο πυροβολήστε κάπου και μόλις εμφανιστεί η Dektora πυροβολήστε την. Διαφορετικά, προσπαθήστε να τη βρείτε άοπλος και να τη βοηθήσετε να το σκάσει.

ΠΡΑΞΗ 4η

Μετά το sequence, κάνετε οπωσδήποτε συχνά save. Τώρα οι αστυνομικοί της πόλης σάς κυνηγούν, ενώ δεν διαθέτετε πλέον το cool όχημά σας. Προχωρήστε αριστερά δύο οθόνες και στο σταυροδρόμι κάνετε κλικ στο μοχλό στο κέντρο. Ετσι, θα αποκτήσετε πρόσβαση στο υπόγειο του Izo. Συνεχίστε κάτω αριστερά και πάλι αριστερά για να ανεβείτε στην πολυκατοικία σας. Στο διαμέρισμά σας υπάρχει άλλος ένοικος και θα διωχτείτε κακήν κακώς. Επιστρέψτε στο σταυροδρόμι των υπονόμων (κατά τις μετακινήσεις σας στους υπονόμους μπορεί να συναντήσετε τη Lucy και να της κάνετε το τεστ V.K.). Ανεβείτε στην επάνω αριστερή είσοδο και στρίψτε δεξιά. Προχωρήστε στον ανελκυστήρα δεξιά και μιλήστε για όλα με τον αλήτη που βρίσκεται κάτω. Προχωρήστε δεξιά και τραβήξτε το όπλο σας. Μόλις διανύσετε τη μισή σανίδα οπισθοχωρήστε γρήγορα και πυροβολήστε (ενώ πατάτε σε στέρεο έδαφος) τον αρουραίο που σας κυνηγά. Γυρίστε στην προηγούμενη οθόνη, και μόλις επιστρέψετε στη σανίδα, το πτώμα του αρουραίου θα έχει εξαφανιστεί και θα μπορείτε να τη διασχίσετε με ασφάλεια. Συνεχίζοντας δεξιά θα βρεθείτε στο υπόγειο εργαστήριο των Twins. Αν δεν τους βρείτε, κάνετε μερικές βόλτες σε άλλες τοποθεσίες και επιστρέψτε. Μιλήστε με τους Luther και Lance και δεχτείτε την ανταλλαγή που σας προτείνουν. Προχωρήστε στη δεύτερη είσοδο στο βάθος αριστερά και ανεβείτε τη σκάλα. Ανεβείτε και την επόμενη σκάλα στα δεξιά, και θα βρεθείτε στην είσοδο του Tyrell Building. Τρέξτε γρήγορα στον ανελκυστήρα και πάρτε το DNA material από το γραφείο του Elden Tyrell. Επιστρέψτε τρέχοντας από το δρόμο από τον οποίο ήρθατε. Ανταλλάξτε το DNA για το φάκελο του Guzza με τους Twins και στη συνέχεια, αν θέλετε, σκοτώστε τους. Ανεβείτε τη σκάλα στο βάθος δεξιά και χρησιμοποιήστε το τηλέφωνο στη δε-



Το Animoid Row. Στο βάθος βρίσκεται ο θάλαμος με την πωλήτρια των dragonfly jewels.



Κάπου εδώ αρχίζουν τα βάσανά σας.



Σας θυμίζει άραγε κάτι αυτή η εικόνα;



Το γραφείο του Elden Tyrell (άτιμο χρήμα τι κάνεις!). Ο κέρσορας δείχνει το DNA material που έχει στην κατοχή του ο δημιουργός των Replicants.



Το αστυνομικό τμήμα όπως φαίνεται ενώ το πλησιάζετε με το spinner σας.

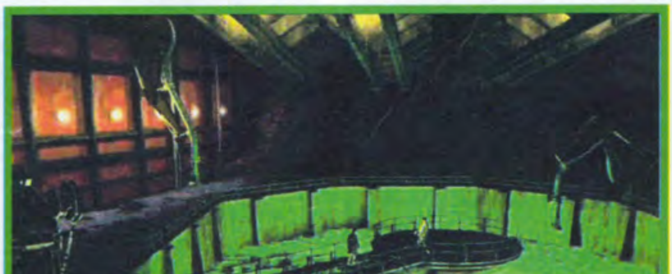
ξιά πλευρά της οθόνης. Αφού κλείσετε συνάντηση με τον Guzza, γυρίστε στο δωμάτιο με τον ξαπλωμένο αλήτη και προχωρήστε αριστερά. Οταν ακούσετε τη φωνή του Clovis έχετε δύο επιλογές: ή τρέχετε μόλις σας δοθεί η ευκαιρία, ώστε να απομακρυνθείτε από τους υπονόμους, ή σκοτώνετε εσείς ο ίδιος τον Guzza (αν όμως δεν έχετε σκοτώσει τους Twins). Στη δεύτερη περίπτωση ο Clovis θα σας καλέσει στο Moonbus, αποκαλώντας σας μάλιστα αδελφό του. Χρησιμοποιώντας τους υπονόμους γυρίστε στο διαμέρισμά σας. Στην είσοδο της πολυκατοικίας θα μιλήσετε με τον Guff.

ΠΡΑΞΗ 5η

Αμέσως μετά το καταπληκτικό sequence, θα χτυπήσει το τηλέφωνό σας. Αφού το σηκώσετε μπορεί να ακούσετε ή τον Clovis, ή τη Lucy, ή την Steele, ή την Dektora (αν δεν την έχετε φυσικά σκοτώσει). Ανάλογα με το πώς έχετε χειριστεί τους χαρακτήρες που συναντήσατε στο παιχνίδι, κάποιος από αυτούς θα επικοινωνήσει μαζί σας. Η Westwood έχει "στριμώξει" πολλά ending sequences στο τέταρτο CD του παιχνιδιού, δεν μπορεί όμως να γίνει το ίδιο και με την περιγραφή του πώς θα τα δείτε στις σελίδες του περιοδικού. Ελλείψει χώρου λοιπόν (και ΤΥΧΗΣ), θα περιγράψω μόνο το πώς ακολουθείτε πιστά το καθήκον σας ως γνήσιος Blade Runner και το πώς αποδέχεστε το γεγονός ότι δεν είστε άνθρωπος. Για όλα πάντως τα φινάλε, παίρνετε πληροφορίες από το τηλεφώνημα στην αρχή της πράξης. Ομως, καλό είναι να προχωρείτε με προσοχή, γιατί κάποιοι χαρακτήρες θα σταθούν εμπόδιο στο δρόμο σας.

Για να βρεθείτε στο Moonbus κατεβείτε στους υπονόμους από την πολυκατοικία σας και προχωρήστε δεξιά και στη συνέχεια βόρεια στην είσοδο πάνω από την πρώτη σκάλα. Στο νέο δωμάτιο προχωρήστε βόρεια και στο χώρο με την ομίχλη σκοτώστε τους αρουραίους που σας πλησιάζουν.

Αν σας τηλεφώνησε η Steele, θα τη βρείτε στην επόμενη οθόνη αριστερά. Προχωρώντας στο βάθος η Steele θα τραυματιστεί άσχημα από μια παγίδα εκρηκτικών. Συνεχίζετε αριστερά και στη νέα οθόνη θα δείτε τη Maggie, το σκυλί σας. ΜΗΝ το πλησιάσετε. Ο Sadik το έχει παγιδεύσει με εκρηκτικά. Δεν υπάρχει περίπτωση να το σώσετε. Μόλις εμφανιστεί και ο ίδιος ο Sadik, σκοτώστε τον. Προχωρήστε στο βάθος και μπείτε στο Moonbus. Εκεί σκοτώνετε τον, ούτως ή άλλως, ετοιμοθάνατο Clovis. Παρακολουθήστε το φινάλε.



Η συνάντησή σας με τον διπρόσωπο Guzza. Μόλις ακούσετε τον Clovis, απομακρυνθείτε γρήγορα από την κυκλική πλατφόρμα.

Αν αποφασίσετε να συνταχθείτε με τους replicants, πιστεύοντας πως και εσείς είστε ένας τεχνητός άνθρωπος, ακολουθείτε την ίδια διαδρομή. Στην οθόνη με τον εκρηκτικό μηχανισμό κάνετε κλικ στο κουτί στα αριστερά. Ετσι τον απενεργοποιείτε και μπορείτε άφοβα να συνεχίσετε στην επόμενη οθόνη αριστερά. Εδώ θα πρέπει να σκοτώσετε τη Steele, προκειμένου να περάσετε (η ίδια θα έχει ήδη σκοτώσει τη Maggie και θα έχει διαλύσει το διαμέρισμά σας, οπότε δεν δικαιολογείστε να έχετε ενδοιασμούς). Προχωρώντας στο βάθος θα βρείτε τον Sadik, ο οποίος θα σας ζητήσει καύσιμα για το Moonbus. Στην προηγούμενη οθόνη όπου σκοτώσατε τη Steele, θα βρείτε στα αριστερά ένα θαμμένο δοχείο καυσίμων. Δώστε το στον Sadik, μπείτε στο Moonbus, και μόλις αποκτήσετε τον έλεγχο του προγράμματος, κάνετε κλικ στον Clovis για να του δώσετε τα δείγματα DNA που μαζέψατε κατά την έρευνά σας. Παρακολουθήστε το ιδιαίτερα εντυπωσιακό και ελπιδοφόρο φινάλε. ■

Ρέιμαν Τζούνιορ

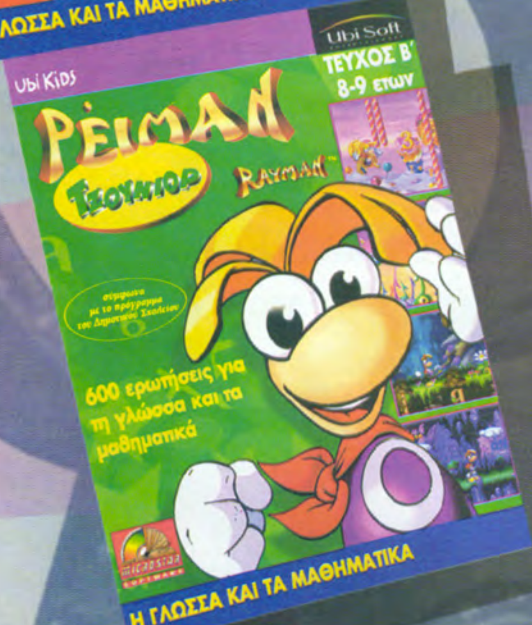
η MICROSTAR παρουσιάζει την εκπαιδευτική διάσταση στο παιχνίδι:

Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ ΑΠΟ 6 ΕΩΣ 11 ΧΡΟΝΩΝ



Ενας τέλειος συνδιασμός παιχνιδιού και εκμάθησης
Τα παιδιά εξασκούν τις γνώσεις τους διασκεδάζοντας

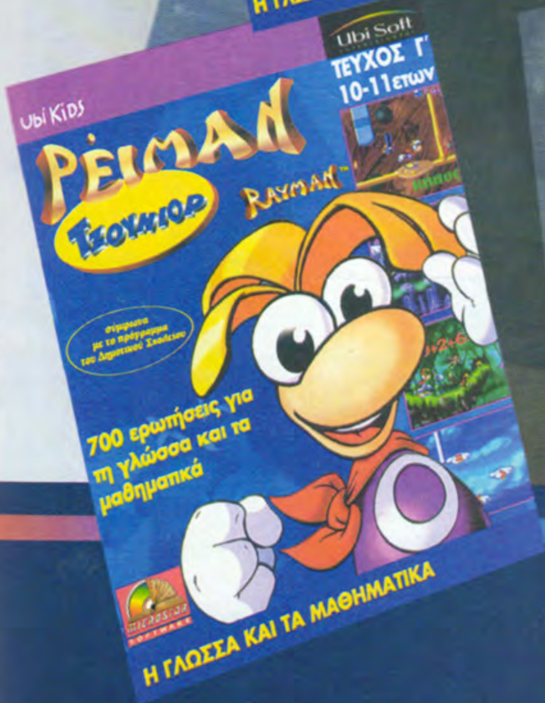
Ατέλειωτες ώρες ευφυούς παιχνιδιού
Περισσότερα από 60 επίπεδα παιχνιδιού
6 τελείως διαφορετικοί κόσμοι
Εντυπωσιακά γραφικά
και κινούμενα σχέδια
60 εικόνες το δευτερόλεπτο



τα παιδιά μαθαίνουν παίζοντας

περισσότερες από 600 ερωτήσεις στη γλώσσα και τα μαθηματικά

- απλή αναγνώριση των λέξεων
- αλφαβητική σειρά
- σωστή αναγνώριση και κατανόηση
- συλλαβισμός των λέξεων
- αναγνώριση και ανάγνωση των ήχων
- ορθογραφία
- ανάγνωση των αριθμών
- αρίθμηση
- σειρά των αριθμών
- πράξεις
- ανάλυση των αριθμών
- σύγκριση ποσοτήτων



σε επιλεγμένα computer-shops και βιβλιοπωλεία

MICROSTAR Α.Β.Ε.Ε. • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ
τηλ: 6498974, 6497495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr

Ubi Soft ENTERTAINMENT

MICROSTAR EDUCATION SOFTWARE

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Action

ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ... ΠΟΛΥ ΞΥΛΟ!

**Ενα από τα τελευταία και καλύτερα 2D beat'em up που κυκλοφορούν αυτές τις μέρες είναι το MK Trilogy. Οσοι είχατε την ευκαιρία να παίξετε ένα από τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς (MK, MK2, MK3) θα δείτε ότι ο τρόπος εκτέλεσης των κινήσεων είναι ο ίδιος.
Βέβαια, εκτός από τις ήδη γνωστές, οι χαρακτήρες είναι προικισμένοι με νέες πιο θεαματικές και θανατηφόρες κινήσεις, ικανές να κρατήσουν το ενδιαφέρον των φίλων του Mortal Kombat αμείωτο για αρκετό καιρό.**

του Κώστα Αστροπεκάκη

Στη συνέχεια θα βρείτε έναν πλήρη οδηγό ειδικών και τελικών κινήσεων για κάθε διαθέσιμο χαρακτήρα.

BARAKA



Blade Spark D, B, HP
Shredder B, B, B, LP
Blade Spin F, D, F, BK (συνέχισε να πατάς το BK για να διαρκέσει περισσότερο)
Blade Swipe B + HP
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Decapitation Fatality (κοντά) κράτησε πατημένο το BK και πάτησε B, B, B, HP, άφησε το BK
Spike Lift Fatality (κοντά) B, F, D, F, LP
Friendship D, F, HK
Babality F, F, F, HK
Pit Fatality LK, R, R, R, R
Brutality HP, HP, HP, LP, LP, BK, HK, HK, LK, LK, BK

JOHNNY CAGE



High Fireball F, D, B, HP
Low Fireball B, D, F, LP
Green Shadow Kick B, F, LK
Red Shadow Kick B, B, F, HK
Shadow Uppercut B, D, B, HP
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Decapitation Fatality (κοντά) D, D, F, F, LP
Backbreaker Fatality (κοντά) D, D, F, F, LK
Friendship D, D, D, D, LK
Babality F, B, B, HP
Pit Fatality D, B, F, F, BK
Brutality HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP

NOOB SAIBOT



Flashing Fireball D, F, LP
Shadow Throw F, F, HP
Teleport Throw D, U
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Fireball Lift Fatality (απόσταση σκούπας) B, B, F, F, HK
Teleport Slam Fatality (κοντά) D, D, U, R
Babality F, F, F, LP
Friendship F, F, B, HP
Pit Fatality F, D, F, BK
Brutality HP, LK, LP, BK, LK, HK, HP, LP, BK, LK, HK

RAIN



Control Fireball D, F, LP
Lightning Strike B, B, HP
Power Roundhouse B + HK
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Upside-down Uppercut Fatality (κοντά) F, F, D + HP
Lightning Fatality (απόσταση σκούπας) D, D, B, ,F, HK
Friendship D, F, F, F, LP
Babality F, B, B, HP
Brutality HP, HP, BK, LK, HK, BK, LK, HK, BK, HP, LP

RAIDEN

Lightning D, F, LP
Reverse Lightning D, B, LP
Torpedo B, B, F (μπορεί να γίνει

ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

U: Up (πάνω) HP: High Punch BK: Block
D: Down (κάτω) LP: Low Punch R: Run
F: Forwards (μπροστά) HK: High Kick
+: Πάτησε τα πλήκτρα ταυτόχρονα
B: Backwards (πίσω) LK: Low Kick



στον αέρα)
Teleport D, U
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Uppercut Fatality (κοντά) κράτησε πατημένο το HP για 8 δευτερόλεπτα και άφησέ το
Shock Fatality (κοντά) κράτησε πατημένο το LK για 3 δευτερόλεπτα, άφησέ το και πάτησε BK + LK συνεχόμενα και γρήγορα
Friendship D, B, F, HK
Pit Fatality D, D, D, HP
Brutality HP, HP, LK, LK, LK, HK, LP, LP, BK, BK

MASKED SUB ZERO



Freeze D, F, LP
Floor Freeze D, B, LK
Slide B + LP + BK + LK
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Censored Fatality (κοντά) D, D, D, F, HP
Ice Spike Fatality (κοντά) D, F, F, F, HP
Pit Fatality F, D, F, F, HP
Brutality HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP

CYRAX

Close Grenade κράτησε πατημένο το LK και πάτησε B, B, HK
Far Grenade κράτησε πατημένο το LK και πάτησε F, F, HK



Net B, B, LK
Teleport F, D, BK (μπορεί να γίνει στον αέρα)
Air Throw D, F, BK, LP (ενώ είσαι στο έδαφος και ο αντίπαλος στον αέρα)
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Chopper Head Fatality (οπουδήποτε στην οθόνη) D, D, U, D, HP
Self Destruct Fatality (κοντά) D, D, F, U, R
Animality (κοντά) U, U, D, D
Friendship R, R, R, U
Babality F, F, B, HP
Pit Fatality R, BK, R
Brutality HP, HK, HP, HK, HK, HP, HK, HP, HK, LK, LP

ERMAC



Fireball D, B, LP
Teleport Punch D, B, HP
Lift and Slam B, D, B, HK
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Decapitation Fatality (κοντά) R, BK, R, R, HK
Slam Fatality (απόσταση σκούπας) D, U, D, D, D, BK
Friendship F, F, F, HP
Pit Fatality R, R, R, R, LK
Brutality HP, HP, LP, BK, HK, LK, BK, HP, LP, LK. HK

NINJA SMOKE

Harpoon B, B, LP
Teleport Punch D, B, HP

ΚΙΝΗΣΕΙΣ

FATALITIES



Ο αριθμός που αναγράφεται μέσα στις παρενθέσεις αντιστοιχεί στην ακριβή απόσταση την οποία θα πρέπει να έχεις από τον αντίπαλό σου ώστε η κίνηση να πετύχει.

FRIENDSHIPS & BABALITIES



Αντίθετα με τα προηγούμενα MK, τώρα μπορείς να κάνεις άμυνα στον τελευταίο γύρο, χωρίς να επηρεάσεις τη λειτουργία των κινήσεων αυτών. Απλώς στάσου οπουδήποτε στην οθόνη (εκτός και αν αναφέρεται διαφορετικά) και εκτέλεσε τη σειρά των πλήκτρων.



ANIMALITIES



Μπορείς να εκτελέσεις αυτή την τελική κίνηση μόνο εάν έχεις κάνει Mercy και νικήσεις ξανά τον αντίπαλό σου.

MERCY



Για να κάνεις Mercy, κράτησε πατημένο το R, πάτησε D, D και άφησε το R, ενώ βρίσκεσαι σε απόσταση μεγαλύτερη του άλματος. Η μάχη θα πρέπει να έχει φτάσει στον τρίτο γύρο, ώστε να λειτουργήσει το Mercy.

BRUTALITIES

Στο μήνυμα "Finish Him/Her!", πήγαινε κοντά στον αντίπαλο και εκτέλεσε τη σειρά των χτυπημάτων (συνήθως 10 με 11) γρήγορα. Εάν το κάνεις σωστά, τότε η οθόνη θα σκοτεινιάσει και ο υπολογιστής θα κάνει άλλα είκοσι συμπληρωματικά χτυπήματα για να τους αποτελειώσει.



PIT FATALITIES



Μπορείς να εκτελέσεις το Pit fatality, ενώ είσαι κοντά στον αντίπαλο και βρίσκεσαι σε μία από τις παρακάτω πίστες.
Scorpion's Lair
Shao Kahn's Tower
The Subway
The Pit III
The Dead Pool
The Kombat Tomb
The Pit I (Κάνε ένα απλό uppercut για να πετύχεις αυτό το pit fatality)



Throw BK (ενώ βρίσκεσαι στον αέρα)
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Teleport Fatality (σε απόσταση μισής οθόνης) R, BK, R, R, HK
Stretch Fatality (απόσταση σκούπας) F, F, B, R
Friendship D, F, F, F, R
Babality D, B, B, F, HP
Pit Fatality F, U, U, LP
Brutality HP, LK, LK, HK, BK, BK, LP, LP, HP, HP, BK

JADE



High Boomerang B, F, HP
Straight Boomerang B, F, LP
Low Boomerang B, F, LK
Returning Low Boomerang B, B, F, LP (γυρνάει πίσω εάν δεν χτυπήσει τον αντίπαλο)
Invincibility B, F, HK
Shadow Kick D, F, LK
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Stick Shake Fatality (κοντά) U, U, D, F, HP
Stick Uppercut Fatality (κοντά) R, R, R, BK, R
Animality (κοντά) F, D, F, F, LK
Friendship B, D, B, B, HK
Babality D, D, F, D, HK
Pit Fatality B, F, D + R
Brutality HP, LK, HP, LP, HK, HK, LK, BK, BK, HP, HK

JAX

Missile B, F, HP
Double Missile F, F, B, B, HP
Gotcha Grab F, F, LP (συνέχισε



να πατάς το LP)
Backbreaker BK (ενώ βρίσκεσαι στον αέρα)
Multi Slam κάνε λαβή και συνέχισε να πατάς το HP
Earthquake Punch κράτησε πατημένο το LP για λίγα δευτερόλεπτα και άφησέ το.
Dashing Punch F, F, HK
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Blade Hands Fatality (κοντά) κράτησε πατημένο το BK και πάτησε U, D, F, U
Big Foot Fatality (απόσταση άλματος) R, BK, R, R, LK
Animality (κοντά) κράτησε πατημένο το LP και πάτησε F, F, D, F
Friendship LK, R, R, LK
Babality D, D, D, LK
Pit Fatality D, F, D, LP
Brutality HP, HP, HP, BK, LP, HP, HP, HP, BK, LP, HP

KABAL



Spinning Dash B, F, LK
Fireball B, B, HP (μπορεί να γίνει στον αέρα)
Ground Saw B, B, B, R
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Head Pump Fatality (απόσταση σκούπας) D, D, B, F, BK
Scream Fatality (κοντά) R, BK, BK, BK, HK
Animality (κοντά) κράτησε HP και πάτησε F, F, D, F
Friendship (οπουδήποτε εκτός από απόσταση σκούπας) R, LK, R, R, U
Babality R, R, LK
Pit Fatality BK, BK, HK
Brutality HP, BK, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, HP, LP

KANO



Crazy Roll F, D, F, LK
Knife Throw D, B, HP
Knife Uppercut D, F, HP
Straight Roll κράτησε το LK για λίγα δευτερόλεπτα
Vertical Cannonball F, D, F, HK
Grab and Shake D, F, LP
Throw BK (στον αέρα)
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Skeleton Fatality (κοντά) κράτησε το LP και πάτησε F, D, D, F
Laser Fatality (sweep) LP, BK, BK, HK
Animality (κοντά) κράτησε το HP και BK, BK, BK
Friendship LK, R, R, HK
Babality F, F, D, D, LK
Pit Fatality U, U, B, LK
Brutality HP, LP, BK, HP, BK, HK, LK, BK, HK, LK

KITANA



Fan Lift B, B, B, HP
Fan Throw F, F, HP + LP
Square Wave Punch D, B, HP
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Tall Kiss Fatality (κοντά) R, R, BK, BK, LK
Decapitation Fatality (κοντά) B, D, F, F, HK
Friendship D, B, F, F, LP
Babality F, F, D, F, HK
Animality (από μικρή απόσταση) D, D, D, D, R
Pit Fatality F, D, D, LK
Brutality HP, HP, BK, HK, BK, LK, BK, LP, BK, HP, BK

KUNG LAO



Hat Throw B, F, LP
Teleport D, U
Double Teleport D, D, U (συνέχισε να κρατάς πατημένο το U)
Dive Kick D + HK (στον αέρα)
Spin F, D, F, R (συνέχισε να πατάς το R)
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Spin Fatality (οπουδήποτε) R, BK, R, BK, D
Hat Slice Fatality (απόσταση σκούπας) F, F, B, D, HP
Friendship (από μικρή απόσταση) R, LP, R, LK
Babality D, F, F, HP
Animality (κοντά) R, R, R, R, BK
Pit Fatality D, D, F, F, LK
Brutality HP, LP, LK, HK, BK, HP, LP, LK, HK, BK, HP

LIU KANG



Red Bicycle Kick κράτησε πατημένο το LK για 5 δευτερόλεπτα, πάτησε B, F και άφησε το LK
High Fireball F, F, HP
Low Fireball F, F, LP
Flying Kick F, F, HK
Bicycle Kick κράτησε πατημένο το LK για λίγα δευτερόλεπτα και άφησέ το
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Flame Fatality (οπουδήποτε) F, F, D, D, LK
Cabinet Fatality (οπουδήποτε)

Mortal Kombat Trilogy

U, D, U, U, BK + R
Friendship R, R, R, D + R
Babality D, D, D, HK
Animality (απόσταση σκούπας) D, D, U
Pit Fatality R, BK, BK, LK
Brutality HP, LP, HP, BK, LK, HK, HK, LK, HK, LP, HP

MILEENA



Sai Fireball κράτησε πατημένο το HP για λίγα δευτερόλεπτα
Teleport Kick F, F, LK
Roll B, B, D, HK
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Nail Spit Fatality (σε απόσταση οθόνης) B, B, B, F, LK
Eat Fatality (κοντά) D, F, D, F, LP
Friendship D, D, B, F, HP
Babality D, D, F, F, HP
Animality (κοντά) F, D, D, F, HK
Pit Fatality D, D, D, LP
Brutality HP, LP, LP, HP, BK, HK, LK, LK, HK, BK, HP

NIGHTWOLF



Shoulder Charge F, F, LK
Red Shoulder Charge B, B, F, HK
Arrow D, B, LP
Axe Uppercut D, F, HP
Rebound Shield B, B, B, HK
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Light Beam Fatality (κοντά) U, U, B, F, BK
Lightning Axe Fatality (μακριά) B, B, D, HP
Friendship (έξω από απόσταση σκούπας) R, R, R, D

Babality F, B, F, B, LP
Animality (κοντά) F, F, D, D
Pit Fatality R, R, BK

REPTILE



Acid Spit F, F, HP
Slow Force Ball B, B, HP + LP
Fast Force Ball F, F, HP + LP
Slide B + LP + BK + LK
Invisibility U, D, HK
Dashing Elbow B, F, LK
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Tongue Fatality (απόσταση άλματος) B, F, D, BK
Acid Sick Fatality (απόσταση σκούπας) F, F, U, U, HK
Friendship (κοντά) D, F, F, B, HK
Babality F, F, B, D, LK
Animality (κοντά) D, D, D, U, HK
Pit Fatality BK, R, BK, BK
Brutality HP, BK, HK, HK, BK, HP, LP, LK, LK, BK, LP, HP

SCORPION



Teleport Punch D, B, HP
Forward Teleport Punch D, F, HP
Harpoon B, B, LP
Throw BK (στον αέρα)
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Flame Breath Fatality (απόσταση άλματος) D, D, U, HK
Fire Hand Fatality (απόσταση σκούπας) F, F, F, B, LP
Friendship (κοντά) B, F, F, B, LK
Babality D, B, B, F, HP
Pit Fatality D, B, B, F, HP
Brutality HP, HP, BK, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP

SEKTOR



Teleport Uppercut F, F, LK (μπορεί να γίνει στον αέρα)
Straight Missile F, F, LP
Homing Missile F, D, B, HP
Double Missile B, B, F, LP
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Platform Crush Fatality (απόσταση σκούπας) LP, R, R, BK
Flame Fatality (απόσταση οθόνης) F, F, F, B, BK
Bell Fatality (απόσταση μισής οθόνης) R, R, R, R, D
Babality B, D, D, D, HK
Animality (κοντά) F, F, D, U
Pit Fatality R, R, R, D
Brutality HP, HP, BK, BK, HK, HK, LK, LK, LP, LP, HP

SHEEVA



Teleport D, U
Stomp B, D, B, HK
Fireball D, F, HP
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Head Pound Fatality (κοντά) F, D, D, F, LP
Skin Peel Fatality (κοντά) κράτησε πατημένο το HK και πάτησε B, F, F
Friendship F, F, D, F, μικρή παύση, HP
Babality D, D, D, B, HK
Animality (κοντά) R, BK, BK, BK, BK
Pit Fatality D, F, D, F, LP
Brutality HP, LP, BK, LK, HK, BK, HK, LK, BK, LP, HP

SINDEL



Fireball F, F, LP
Double Fireball B, B, F, LP
Air Fireball D, F, LK
Fly B, B, F, HK (πάτησε BK για να προσγειωθείς)
Scream F, F, F, HP
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Hair Spin Fatality (απόσταση σκούπας) R, R, BK, R, BK
Scream Fatality (κοντά) R, BK, BK, R + BK
Friendship R, R, R, R, R, U
Babality R, R, R, U
Animality F, F, U, HP
Pit Fatality D, D, D, LP
Brutality HP, BK, LK, BK, LK, HK, BK, HK, LK, BK, LP

SMOKE



Harpoon B, B, LP
Teleport Uppercut F, F, LK (μπορεί να γίνει στον αέρα)
Invisibility U, U, R (να το επαναλάβεις για να ξαναεμφανιστεί)
Throw BK (στον αέρα)
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Earth Explode Fatality (απόσταση οθόνης) U, U, F, D
Internal Bomb Fatality (απόσταση σκούπας) κράτησε πατημένα R + BK και πάτησε D, D, F, U
Friendship (απόσταση οθόνης)

R, R, R, HK
Babality D, D, B, B, HK
Animality (έξω από απόσταση σκούπας) D, F, F, BK
Pit Fatality F, F, D, LK
Brutality HP, LK, LK, HK, BK, BK, LP, LP, HP, HP, BK, BK

SONYA



Energy Rings D, F, LP
Leg Grab D + LP +BK
Jumping Punch F, B, HP
Bicycle Kick B, B, D, HK
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Pink Kiss Fatality (απόσταση άλματος) κράτησε BK + R και πάτησε U, U, B, D
Flame Kiss Fatality (οπουδήποτε) B, F, D, D, R
Friendship B, F, B, D, R
Babality D, D, F, LK
Animality (κοντά) κράτησε LP και πάτησε B, F, D, F
Pit Fatality F, F, D, HP
Brutality HP, LK, BK, HP, LK, BK, HP, LP, BK, HK, LK

STRYKER



Double High Grenade B, D, F, HP
Double Low Grenade B, D, F, LP
Machine Gun B, F, HP
High Grenade D, B, HP
Low Grenade D, B, LP
Baton Trip F, B, LP
Baton Toss F, F, HK
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Bomb Fatality (κοντά) D, F, D, F, BK
Taser Fatality (απόσταση οθόνης) F, F, F, LK
Friendship LP, R, R, LP
Babality D, F, F, B, HP
Animality (απόσταση σκούπας) R, R, R, BK
Pit Fatality F, U, U, HK
Brutality HP, LP, HK, LK, HP, LP, LK, HK, HP, LK, LK

SUB ZERO



Freeze D, F, LP
Ice Shower D, F, HP
Ice Shower (μπροστά) D, F, B, HP
Ice Shower (πίσω) D, B, F, HP
Ice Statue D, B, LP
Slide B + LP + BK + LK
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Freeze Snap Fatality (κοντά) BK, BK, R, BK, R
Ice Blow Fatality (απόσταση άλματος) B, B, D, B, R
Friendship LK, R, R, U
Babality D, B, B, HK
Animality (κοντά) F, U, U
Pit Fatality B, D, F, F, HK
Brutality HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, LP

SHANG TSUNG



1 Fireball B, B, HP
2 Fireballs B, B, F, HP
3 Fireballs B, B, F, F, HP
Floor Fireballs F, B, B, LK
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕΙΣ
(Q) - κάνε την κίνηση γρήγορα
Shao Khan B, B, F, HK
Noob Saibot F, D, D, B, HK
MK2 Kung Lao B, D, B, HK
MK2 Raiden D, F, B, LK
MK1 Kano 360° μπροστά
Kintaro κράτησε LP για 5 δευτερόλεπτα και άφησέ το
MK1 Raiden B, B, F + R
Johnny Cage B, B, D, LP
Sheeva κράτησε LK και πάτησε F, D, F
Masked Sub Zero BK, BK, R, R
Ermac D, D, U
Jade F, F, D, D + BK
Jax F, F, D, D + BK
Kabal (Q) LP, BK, HK
Kano (Q) B, F, BK
Kitana F, D, F, R
Kung Lao R, R, BK, R
Liu Kang F, D, B, U, F
Mileena R, BK, BK, HK
Nightwolf U, U, U
Reptile R, BK, BK, HK
Sektor D, F, B, R
Scorpion D, D, F, LP
Sindel B, D, B, LK
Sonya D + R + LP + BK
Stryker F, F, F, HK
Sub Zero F, D, F, HP
Motaro F, D, B, HP
Goro B, B, B, LK
Baraka D, D, LK
MK2 Jax D, F, B, HK
Smoke F, F, LP
Cyrax BK, BK, BK
Rain R, BK, LK
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Floor Spikes Fatality (κοντά) κράτησε LP και πάτησε D, F, F, D, άφησε το LP
Soul Splat Fatality (κοντά) κράτησε LP και πάτησε R, BK, R, BK
Friendship LK, R, R, D
Babality R, R, R, LK
Animality (απόσταση σκούπας) κράτησε HP και πάτησε R, R, R
Pit Fatality U, U, B, LP
Brutality HP, BK, BK, BK, LK, HP, LP, LP, BK HK, LK,

MK1 KANO



Knife Toss κράτησε BK και πάτησε B, F
Roll κράτησε BK και κάνε στροφή 360°
Knife Spin B, F, HP
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Heart Rip Fatality (κοντά) B, D, F, LP
Brutality HP, HP, BK, HK, HK, LK, HK, HP, HP, HP, LP, HP

MK1 RAIDEN



Lightning D, F, LP
Torpedo B, B, F (μπορεί να γίνει στον αέρα)
Teleport D, U
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Lightning Fatality (απόσταση σκούπας) F, F, B, B, HP
Brutality HP, HP, HP, HP, BK, BK, HK, HK, HK, BK, LP, HP, HP

MK2 JAX



Energy Wave F, D, B, HK
Gotcha Grab F, F, LP
Air Energy Wave U, F, DF + HK
Earthquake Punch κράτησε LK για λίγα δευτερόλεπτα και άφησέ το
Multi Slam κάνε λαβή και συνέχισε να πατάς το HP γρήγορα και συνεχόμενα
Backbreaker BK (στον αέρα κοντά στον αντίπαλο)

MORTAL KOMBAT TRILOGY

ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Splat Fatality (κοντά) κράτησε LP και πάτησε F, F, F, άφησε το LP
Friendship D, D, U, U, LK
Babality D, U, D, U, LK
Pit Fatality U, U, D, LK

MK2 KUNG LAO



Hat Toss B, F, LP
Shield U, U, LK (συνέχισε να πατάς LK)
Teleport D, U
Dive Kick D + HK (στον αέρα)
Torpedo Dive B, B, F
ΤΕΛΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Hat Decapitation Fatality (απόσταση οθόνης) κράτησε LP και πάτησε B, F, άφησε το LP (σημάδεψε στο λαιμό)
Friendship B, B, B, D, HK
Babality B, B, B, D, HK
Pit Fatality F, F, F, HP
Brutality HP, LP, HK, HK, LP, LP, LP, LP, LK, LK, BK, HP

GORO



Fireball B, B, B, LP
Grab & Punch F, F, HP
Aim Spin B, B, F, HK
Taunt D, D, LK

KINTARO



Grab & Punch F, F, HP
Teleport Stomp D, U
Fireball B, B, F, HP
Taunt D, D, LK

MOTARO



Grab & Punch F, F, HP
Fireball F, D, B, HP
Teleport D, U

SHAO KAHN



Hammer B, F, HP
Fireball B, B, F, LP
Grab & Punch F, F, HP
Low Charge D, F, LP
High Charge D, F, HP
Taunt D, D, LK
Laugh D, D, HK
Throw F, F, LP ■

HELLFIRE

ΜΕΣΑ ΣΤΙΣ ΦΩΤΙΕΣ ΤΗΣ ΚΟΛΑΣΗΣ

Το φοβερό add-on για το Diablo σίγουρα θα ενθουσίασε όλους τους φανατικούς του είδους. Δεν θα μπορούσαμε, λοιπόν, να μείνουμε και εμείς ασυγκίνητοι, γι' αυτό παραθέτουμε ορισμένα βοηθητικά στοιχεία, τα οποία συγκεντρώσαμε προκειμένου να κάνουμε τη ζωή σας αρκετά πιο εύκολη. Ολόκληρο το στρατό της κολάσεως, έντομα και αρκετούς άλλους άσχετους έχετε να αντιμετωπίσετε, λίγη βοήθεια δεν βλάπτει...

του Γιάννη Βιτσαρά
mc92082@central.ntua.gr

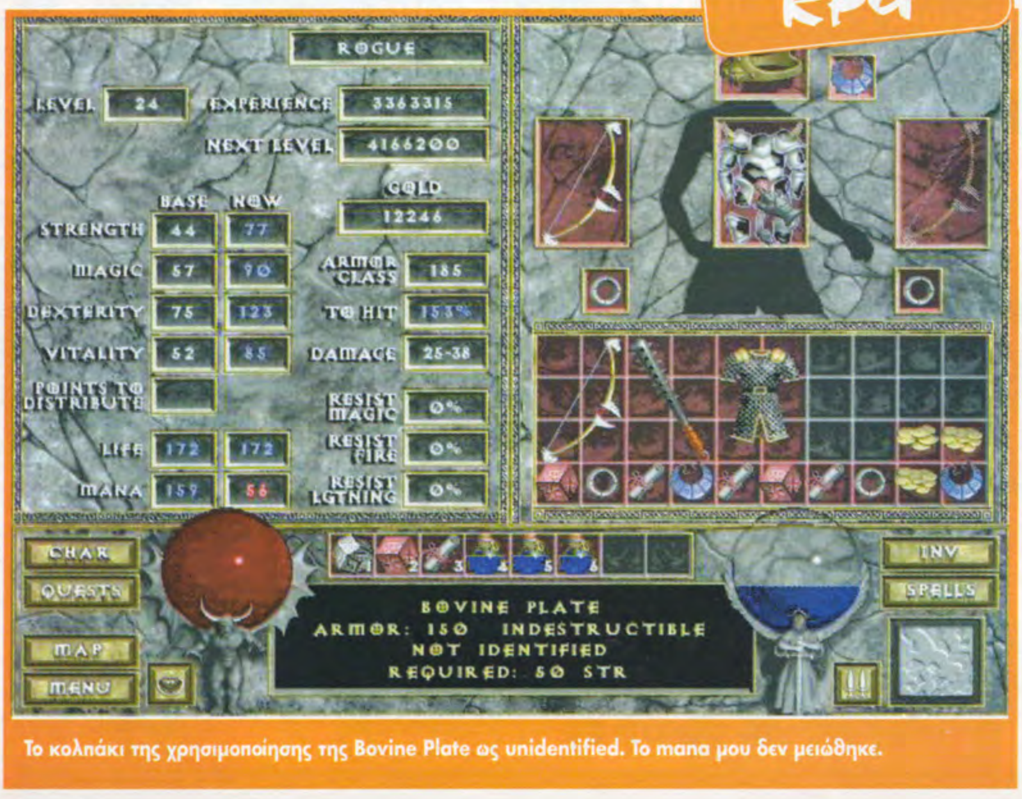
QUESTS

Στο Hellfire υπάρχουν όλα τα quests του Diablo, στα οποία έχουμε ήδη αναφερθεί στα τεύχη 82 και 83 του "PC Master". Στη συνέχεια παρατίθενται όλες οι καινούριες αποστολές του Hellfire (στα Nest ή Hive και Crypt dungeons), καθώς και οι κρυφές αποστολές, όπως αυτή του ανθρώπου-αγελάδα. Προσοχή όμως, πρέπει να αναλάβετε τις αποστολές προτού σκοτώσετε τον Diablo.

FARMER'S ORCHARD

Για να πάρετε αυτή την αποστολή πρέπει ο χαρακτήρας σας να είναι τουλάχιστον level 15. Μιλήστε στον Lester the Farmer και θα σας ζητήσει να τον βοηθήσετε να γυρίσει πίσω στο "orchard" του. Αυτό μπορεί να γίνει μόνο ανατινάζοντας την είσοδο για το Nest. Πάρτε το Rune Bomb και πετάξτε το πάνω στο Hive ώστε να ανατινάξετε την είσοδο (βρίσκεται λίγα βήματα δεξιά από το σημείο όπου βρίσκεστε όταν αρχίζετε το παιχνίδι, ακριβώς μετά τη γέφυρα). Γυρίστε πίσω στον Lester και αυτός θα σας ανταμείψει με το Auric Amulet, το οποίο διπλασιάζει τη χωρητικότητά σας σε χρυσό.

RPG



Το κολπάκι της χρησιμοποίησης της Bovine Plate ως unidentified. Το mana μου δεν μειώθηκε.

THE DEFILER

Μόλις εισέλθετε στο Nest, θα λάβετε την αποστολή να σκοτώσετε τον Defiler. Αυτός βρίσκεται στο Level 4 και το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πάτε εκεί κάτω και να πολεμήσετε μαζί του. Ολοι οι αντίπαλοί σας είναι καινούριοι και έχουν την κακή συνήθεια να σας επιτίθενται κατά πλήθη, οπότε συνιστάται η χρήση των Nova, Chain Lighting και Immolation. Επίσης πολύ χρήσιμο και καλό spell για τα πλήθη αντιπάλων είναι και το Beserk, αν μάθετε να το χρησιμοποιείτε κατάλληλα. Οποτε το χρησιμοποιείτε όταν έρχονται πολλοί αντίπαλοι εναντίον σας, μπορείτε να βγάζετε τους περισσότερους εκτός μάχης βάζοντάς τους να σκοτώνονται μεταξύ τους και εσείς να ασχοληθείτε με έναν ή δύο αντιπάλους. Αξίζει να το δοκιμάσετε γιατί είναι ένα φθηνό spell και η χρήση του δεν στοιχίζει πολύ mana. Επίσης εδώ οι περισσότεροι αντίπαλοι δεν έχουν Resist Magic, οπότε είναι εύκολοι στόχοι. Καλό είναι να έχετε σε εύκολη πρόσβαση και κανένα Greater Rune of Fire ή Lighting για δύσκολες περιπτώσεις. Κατεβαίνοντας στο level 3, θα συναντήσετε τον Hork Demon, ο οποίος δημιουργεί Hork Spawn ο αριθμός των οποίων μπορεί να σας δημιουργήσει πρόβλημα. Χρησιμοποιήστε spells που είναι αποτελεσματικά για πλήθη αντιπάλων (Nova και Chain



Ανατινάζοντας την είσοδο του Nest.



Δίνοντας το αρκουδάκι στη μικρή Celia και λαμβάνοντας αμοιβή ένα Amulet.

Lighting κάνουν καλή δουλειά). Για τον Defiler η καλύτερη λύση είναι, ως συνήθως, το Stone Curse. Σκοτώνοντάς τον, θα βρείτε το Cathedral Map, το οποίο θα χρησιμοποιηθεί για να ανοίξετε την είσοδο στο Crypt.

GRAVE MATTERS

Μόλις ολοκληρώσετε το Nest, γυρίστε στην πόλη και μιλήστε στην Gillian. Αυτή θα σας μιλήσει σχετικά με μια ιστορία που της είπε η γιαγιά της, ότι τα Crypts περιέχουν κρυμμένες μεγάλες δυνάμεις, και παίρνετε την αποστολή. Η είσοδος για τα Crypts βρίσκεται στο νεκροταφείο δίπλα από την εκκλησία, σε ένα μεγάλο μνημειοτάφο. Ρίξτε το Cathedral Map πάνω του και θα ανοίξει η είσοδος για τα Crypts.

NA-KRUL

Μέσα στα Crypts, εξερευνώντας το πρώτο level θα βρείτε ένα ημερολόγιο το οποίο ονομάζεται "The Meeting" και θα ενεργοποιήσετε την αποστολή του Na-Krul. Κατά την περιήγησή σας στα Crypts θα βρείτε και άλλα ημερολόγια, τα οποία θα σας δώσουν αρκετές πληροφορίες για τον Na-Krul, καθώς και το Cornerstone of the World (σε ένα μικρό δωμάτιο στο level 1), με το οποίο μπορείτε να μεταφέρετε ένα αντικείμενο από έναν χαρακτήρα σας σε έναν άλλον (αφήστε το μέσα και θα το ξαναβρείτε αν αρχίσετε νέο παιχνίδι). Προτείνω πάντως να σώσετε το παιχνίδι πριν από τη μεταφορά ενός αντικειμένου, ενώ ακόμα βρίσκεστε στην πόλη. Παρεμπιπτόντως, ρίχνοντας ένα αντικείμενο πάνω στο Cornerstone of the World θα μάθετε και την ιστορία του Cathedral. Σε καθένα από τα τρία πρώτα levels των Crypts θα βρείτε ένα Torn Note. Και τα τρία μαζί θα σας αποκαλύψουν πώς να ανοίξετε το δωμάτιο του Na-Krul, καθώς και πώς να τον νικήσετε. Οι αντίπαλοι σε αυτά τα levels είναι πολύ δυνατοί, και η χρήση Chain Lighting, Fireball και Stone Curse συνιστάται για την επιβίωσή σας, έχοντας πάντα έτοιμα στη ζώνη, εκτός από potion, μερικά Greater Runes ή Nova και Immolation scrolls. Κάτω, στο level 4, θα βρείτε ένα μικρό δωμάτιο με διπλές πόρτες και τρία βιβλία έξω, όπου μέσα είναι ο Na-Krul. Υπάρχει και ένας μοχλός κάπου εκεί. Αν τον τραβήξετε, ο Na-Krul θα ελευθερωθεί και θα είναι πάρα πολύ δυνατός. Υπάρχει τρόπος να τον αντιμετωπίσετε πολύ πιο αδύναμο και με μειωμένα όλα τα resists του. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να διαβάσετε τα τρία βιβλία με τη σωστή σειρά. Αυτή είναι:

1. In Spiritu Sanctum
2. Preadictum Otium
3. Efficio Obitus Inimicus

Σκοτώνοντάς τον θα λάβετε τρία μαγικά αντικείμενα και ένα βιβλίο με το καλύτερο spell του παιχνιδιού, το Apocalypse. Αυτό προκαλεί τρομερή ζημιά σε όποιον αντίπαλο βρίσκεται μέσα στην οθόνη.

THE JERSEY'S JERSEY (ΚΡΥΦΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ)

Αν έχετε ενεργοποιήσει αυτή την αποστολή κατασκευάζοντας το αρχείο command.txt, η Farmer's Orchard quest δεν παρουσιάζεται. Επομένως μην ψάχνετε να βρείτε τον Jester, γιατί

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

	ΑΡΧΙΚΑ ΧΑΡΑΚ/ΚΑ	ΜΕΓΙΣΤΑ ΧΑΡΑΚ/ΚΑ	LEVEL BONUSES	ΑΥΞΗΣΗ MANA & LIFE
WARRIOR	Str: 30 Mag: 10 Dex: 20 Vit: 25 Life: 70 Mana: 10	Str: 250 Mag: 50 Dex: 60 Vit: 100 Life: 316 Mana: 98	+2 life +1 mana	2 life/1 Vit 1 mana/1 Mag
ROGUE	Str: 20 Mag: 15 Dex: 30 Vit: 20 Life: 45 Mana: 22	Str: 55 Mag: 70 Dex: 250 Vit: 80 Life: 201 Mana: 173	+2 life +2 mana	1 life/1 Vit (char) 1,5 life/1 Vit (item) 1 mana/1 Mag (char) 1,5 mana/1 Mag (item)
SORCERER	Str: 15 Mag: 35 Dex: 15 Vit: 20 Life: 30 Mana: 70	Str: 45 Mag: 250 Dex: 85 Vit: 80 Life: 138 Mana: 596	+2 life +2 mana	1 life/1 Vit 2 mana/1 Mag
MONK	Str: 25 Mag: 15 Dex: 25 Vit: 20 Life: 45 Mana: 22	Str: 150 Mag: 80 Dex: 150 Vit: 80 Life: 201 Mana: 183	+2 life +2 mana +2 AC (light armor) ή +1/2 AC (mail)	1 life/1 Vit (char) 1,5 life/1 Vit (item) 1 mana/1 Mag (char) 1,5 mana/1 Mag (item)
BARD	Str: 20 Mag: 20 Dex: 25 Vit: 20 Life: 45 Mana: 35	Str: 120 Mag: 120 Dex: 120 Vit: 100 Life: 221 Mana: 231	+2 life +2 mana	1 life/1 Vit (char) 1,5 life/1 Vit (item) 1 mana/1 Mag (char) 1,5 mana/1 Mag (item)
BARBARIAN	Str: 40 Mag: 0 Dex: 20 Vit: 25 Life: 70 Mana: 0	Str: 255 Mag: 0 Dex: 55 Vit: 150 Life: 416 Mana: 0	+2 life	2 life/1 Vit (char) 2,5 life/1 Vit (item) 1 mana/1 Mag

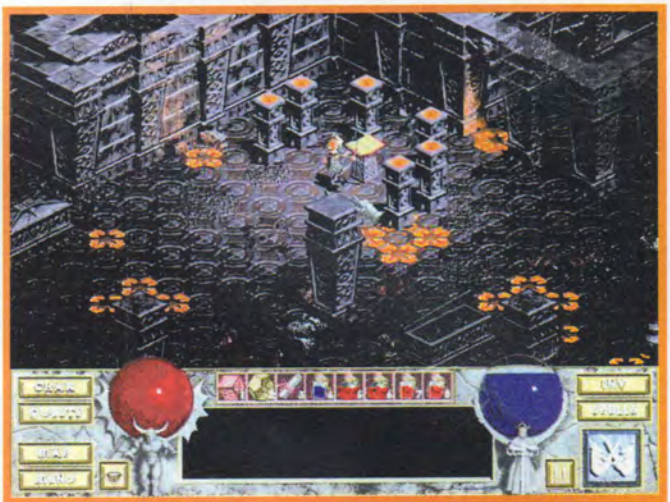
UNIQUE WEAPONS

Ονομασία	Τύπος	Μαγική επίδραση
Aguinara's Hatchet	small axe	+10 magic, +75% resist magic, +1 spell level,
Baranar's Star	morning star	-4 dexterity, +4 vitality, +12% to hit, +80% damage, quick attack, altered durability (60)
Black Razor	dagger	+2 vitality, +150% damage, altered durability (5)
Blitzen	composite bow	10-15 lightning damage, unusual damage (0), indestructible
Bloodslayer	broad axe	-5 attributes, +100% damage, +200% damage versus demons, -1 spell level
Bow of the Dead	composite bow	-3 vitality, +4 dexterity, +10% to hit, -20% light, altered durability (30)
Civerb's Cudgel	mace	-2 magic, -5 dexterity, +200% damage versus demons
Crackrust	mace	+2 attributes, +15% resist all, +50% damage, -1 spell level, indestructible
Deadly Hunter	composite bow	-5 magic, +20% to hit, +200% damage versus demons
Diamonde Edge	long sword	AC 10, +50% resist lightning, +50% to hit, +100% damage, altered durability (10)
Doombringer	bastard sword	-5 attributes, -25 life, +25% to hit, +250% damage, -20% light
Dreamflange	mace	+30 magic, +50 mana, +50% resist magic, +1 spell levels, +20% light
Eaglehorn	long battle bow	+20 dexterity, +50% to hit, +100% damage, indestructible
Eater of Souls	two-handed sword	+50 life, 5% steal life, 5% steal mana, causes continuous damage when worn, indestructible
Flambeau	composite bow	Fire damage 15-20, unusual item damage (0), indestructible
Flamedart	hunter's bow	+20% to hit, +40% resist fire, 1-6 fire damage, 1-6 fire arrows
Fleshstinger	long bow	+15 dexterity, +40% to hit, +80% damage, high durability (37)
Gibbous Moon	broad sword	+2 attributes, +15 mana, +25% damage, -30% light
Gleamsong	short staff	+25 mana, -3 strength, -3 vitality, 76 Phasing charges
Gnarled Root	club/spiked club	AC -10, +5 magic, +10 dexterity, +20% to hit, +10% resist all, +300% damage
Gnat Sting	hunter's bow	multiple arrows, unusual item damage (1-2), quick attack, indestructible
Gonnagal's Dirk	dagger	-5 dexterity, +4 damage, +25% resist fire, fast attack
Griswold's Edge (single player only)	broad sword	-20 life, +20 mana, +25% to hit, 1-10 fire damage, fast attack, knocks target back
Gryphons Claw	falchion	-2 magic, -5 dexterity, +100% damage
Hammer of Jholm	maul	+3 strength, +4-10% damage, +15% to hit, indestructible
Hellslayer	battle axe	+8 strength, +8 vitality, +25 life, -25 mana, +100% damage
Ice Shank	long sword	+5-10 strength, +40% resist fire, altered durability (15)
Immolator	long staff	+10 mana, -5 vitality, +20% resist fire, 4 fire damage
Inferno	long sword	+20 mana, +75% resist fire, 2-12 fire damage, +30% light
Lightsabre	sabre	+20% to hit, +50% resist lightning, 1-10 lightning damage, +20% light
Messerschmidt's Reaver	great axe	+5 attributes, -50 life, +15 damage, +200% damage, 2-12 fire damage
Mindcry	quarter staff	+15 magic, +15% resist all, +1 spell level , 69 Guardian charges
Naj's Puzzler	long staff	+20 magic, +10 dexterity, +20% resist all, -25 life, 57 Teleport charges
Rod of Onan	war staff	+5 attributes, +100% damage, 50 Golem charges
Schaefer's Hammer	war hammer	+50 life, +75% resist lightning, +30% to hit, -100% damage, 1-50 lightning damage, +10% light
Shadowhawk	broad sword	+15% to hit, +5% resist all, 5% steal life, -20% light
Sharp Beak	large axe	-10 magic, +20 life, -10 mana
Shirotachi	great sword	+6 lightning damage, penetrates target's armor (half AC), fastest attack, one-handed
Staff of Shadows	long staff	-10 magic +10% to hit, +60% damage, -20% light, quick attack
Stone Cleaver	broad axe	+30 life, +20% to hit, +50% damage, +40% resist lightning
Storm Spire	war staff	+10 strength, -10 to magic, +50% resist lightning, 2-8 lightning damage
The Blackoak Bow	long bow	+10 dexterity, -10 vitality, +50% damage, -10% light
The Bonesaw	claymore	+10 strength, -5 dexterity, -5 magic, +10 life, -10 mana, +10 damage
The Butcher's Cleaver (single player only)	cleaver	+10 strength, unusual damage (4-24), altered durability (10)
The Celestial Axe	battle axe	-15 strength, +15 life, +15% to hit, no strength requirements
The Celestial Bow	long bow	AC 5, +2 damage, no strength requirement
The Celestial Star	flail	AC -8, +10 damage, +20% light, no strength requirement
The Cranium Basher	maul	+15 strength, -150 mana, +20 damage, +5% resist all, indestructible
The Defender	sabre	AC 5, +5 vitality, -5% to hit
The Executioner's Blade	falchion	-10 life, +150% damage, -10% light, high durability (60)
The Falcon's Talon	scimtar	+10 dexterity, +20% to hit, -33% damage, fastest attack
The Grandfather	great sword	+5 attributes, +20 life, +20% to hit, +70% damage, only requires one hand
The Grizzly	two-handed sword	+20 strength, -5 vitality, +200% damage, knocks target back, high durability (150)
The Mangler	large axe	-5 magic, -5 dexterity, -10 mana, +200% damage
The Needler	short/cross bow	+50% to hit, unusual item damage (1-3), fast attack
The Protector	short staff	AC 40, +5 vitality, -5 damage from enemies, 1-3 damage to attacker, 86 Healing charges
The Rift Bow	short bow	-3 dexterity, +2 damage, random speed arrows
Thundercall	composite staff	+35% to hit, 1-10 lightning damage, +30% resist lightning, +20% light, 76 Lightning charges
Thunderclap	war hammer	-20 strength, +30% resist lightning, charged bolt (3-6 damage), +20% light, indestructible
Wicked Axe	large axe	+10 dexterity, -10 vitality, +30% to hit, -1-6 damage from enemies, indestructible
Windforce	long war bow	+5 strength, +200% damage, knocks target back
Wizardspike	dagger	+15 magic, +35 mana, +25% to hit, +15% resist all

HELLFIRE



Η οπισθοχώρηση είναι η καλύτερη επιλογή πολλές φορές στο Hellfire.



Βρίσκοντας το Journal, το οποίο ενεργοποιεί το quest του Na-krul.

απλώς δεν υπάρχει. Τη θέση του έχει πάρει ο Complete Nut, ένας τύπος ντυμένος αγελάδα, στον οποίο αν μιλήσετε τέσσερις φορές θα σας πει το λόγο για τον οποίο είναι ντυμένος έτσι, ενώ θα σας ζητήσει να του φέρετε τα ρούχα του από το Nest. Πάρτε το Rune Bomb που θα σας δώσει και χρησιμοποιήστε το για να ανατινάξετε την είσοδο του Nest. Στο level 3 θα βρείτε το Grey Suit, ενώ το Brown Suit είναι πεσμένο κάπου στο level 4. Μαζέψτε τα και επιστρέψτε τα στον Complete Nut. Αυτός θα σας δώσει ένα από τα δυνατότερα Unique Armor, το Bovine Armor (150 AC). Δεν είναι τυχαίο που δεν έγραψα το δυνατότερο, γιατί (ακούστε, ακούστε) υπάρχει άλλο με 225 AC. Πάντως το Bovine Armor έχει γραμμένο πάνω του το όνομα του Barbarian, καθώς αυτός δεν χρησιμοποιεί μαγεία. Σε όλους τους άλλους χαρακτήρες συντρίβει τις μαγικές ικανότητες (-2 spell levels, -50 mana). Αυτό που έχω να προτείνω για αυτούς τους χαρακτήρες είναι το εξής απλό: Κρατήστε τα 100 νομίσματα για το identify του. Φορέστε το σαν απλό αντικείμενο. Οσον αφορά στους αντιπάλους που θα συναντήσετε στο Hive, αναφερθήκαμε στην αποστολή του Defiler.



Χρησιμοποιώντας το εντυπωσιακό unique bow, Gnat Sting. Παρατηρήστε τα τρία βέλη που εκτοξεύονται προς διαφορετική κατεύθυνση το καθένα.

LITTLE GIRL (ΚΡΥΦΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ)

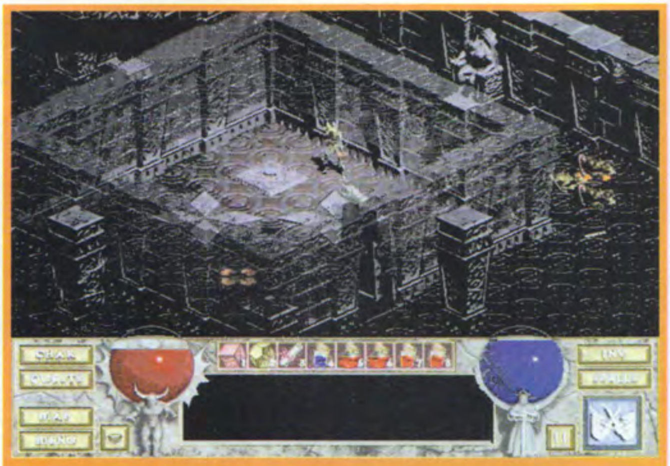
Στο δρόμο για την Adria (αφού πρώτα έχετε εισέλθει στο Hive) θα δείτε ένα κοριτσάκι. Θα σας πει ότι, ενώ έπαιζε με το αρκουδάκι της, το Theodore, ένα τέρας εμφανίστηκε και της το πήρε. Φυσικά σε σας πέφτει ο κλήρος πάλι για να το σώσετε. Το αρκουδάκι θα το βρείτε αφού σκοτώσετε τον Hork Demon στο level 3, όπως έχει περιγραφεί στην αποστολή του Defiler. Επιστρέφοντάς το στο κοριτσάκι, θα παρατηρήσει ότι κάτι κόλλησε πάνω στο αρκουδάκι της και θα το πετάξει. Αυτό το κάτι είναι ένα Amulet.

UNIQUE RINGS & AMULETS

Ονομασία	Τύπος	Μαγική επίδραση
Acolytes Amulet	Amulet	50% of base mana moved to life
Amulet of Warding	Amulet	-100 life, +40% resist all
Auric Amulet	Amulet	Allows you to carry piles of 10.000 gold
Bramble	Ring	-2 attributes, +10 mana, +3 damage
Constricting Ring	Ring	+75% resist all, causes continuous damage when worn
Empyrean Band (single player only)	Ring	+2 attributes, fast hit recovery, absorbs half of trap damage, +20% light
Giant's Knuckle	Ring	+60 strength, -30 dexterity
Gladiators Ring	Ring	40% of base life moved to mana
Karik's Ring	Ring	-30 magic, +60 vitality
Mercurial Ring	Ring	-30 strength, +60 dexterity
Optic Amulet (single player only)	Amulet	+5 magic, +20% resist lightning, -1 damage from enemy, +20% light
Ring of Engagement	Ring	AC 5, -1-2 damage from enemies, 1-3 damage to attacker, damages target's armor
Ring of Magma	Ring	-30% resist magic, +60% resist fire, -30% resist lightning
Ring of Regha	Ring	-3 strength, +10 magic, -3 dexterity, +10% resist magic. +10% light
Ring of the Mystics	Ring	+60% resist magic, -30% resist fire, -30% resist lightning
Ring of Thunder	Ring	-30% resist magic, -30% resist fire, +60% resist lightning
Ring of Truth (single player only)	Ring	+10 life, +10% resist all, -1 damage from enemies
The Bleeder	Ring	+30 mana, -10 life, +20% resist magic
Xorine's Ring	Ring	-30 strength, +60 magic



Μονομαχώντας με τον Defiler.



To Cornerstone of the World.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Στο Hellfire, εκτός από τους χαρακτήρες που δίνουν βαρύτητα σε ένα χαρακτηριστικό (Warrior, Rogue, Sorcerer και Barbarian), υπάρχουν και αυτοί σε μια πιο ενδιάμεση κατάσταση (Bard και Monk), με τον καθένα να έχει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά του. Για την επιλογή σας, λοιπόν, παραθέτουμε έναν βοηθητικό πίνακα. Σημειώνουμε ότι δεν δίνεται άλλο life ή mana μετά το level 50 (λες και θα φτάσουμε ποτέ εκεί) και τα μέγιστα χαρακτηριστικά αφορούν στο γυμνό χαρακτήρα σας, μπορούν δε να ξεπεραστούν με διάφορα μαγικά αντικείμενα. Επίσης, στα level bonus (δηλαδή τι παίρνετε όταν ανεβαίνετε level), δεν υπάρχουν το damage και το % to hit που κερδίζετε γιατί εξαρτώνται από τον οπλισμό σας. Πρέπει να αναφέρουμε ότι το Level Bonus του Monk (το AC για την ακρίβεια) είναι άμεσα συνδεμένο με τον τύπο του Armor που φοράει (leather και άλλα light armor, mail, plate). Τέλος, ο συμβολισμός στη στήλη "Αύξηση του mana και life", για παράδειγμα 2 life/1 Vit, είναι: Κάθε Vit που προσθέτετε σας δίνει 2 life, ενώ οι συμβολισμοί (item) είναι για αύξηση των χαρακτηριστικών λόγω μαγικών αντικειμένων και (char) για οποιονδήποτε άλλον λόγο (ανέβασμα level, Shrines, elixirs κ.λπ.). ■

UNIQUE ARMORS, SHIELDS & HELMS

Ονομασία	Τύπος	Μαγική επίδραση
Arkaine's Valor (single player only)	ring mail	AC 25, +10 vitality, -3 damage from enemies, fastest hit recovery
Armor of Gloom	full plate	AC 225, all resistances=0%, -20% light
Blackoak Shield	small shield	AC 18, +10 dexterity, -10 vitality, -10% light, high durability (60)
Bone Chain Armor	chain mail	AC 40, AC 60 vs undead
Bovine Plate		AC 150, -50 mana, +30% resist all, -2 spell levels+50% light, indestructible
Demon Plate Armor	full plate	AC 80, AC 120 vs demons
Demonspike Coat	full plate	AC 100, +10 strength, +50% resist fire, -6 damage from enemies, indestructible
Dragon's Breach	kite shield	AC 20, +5 strength, -5 magic, +25% resist fire, indestructible
Fool's Crest	helm	-4 attributes, +100 life, +1-6 damage from enemies, 1-3 damage to attacker
Gotterdamerung	great helm	AC 60, +20 attributes, all resistances=0%, -4 damage from enemies, 40% light
Harlequin Crest (single player only)	cap	AC -3, +2 attributes, +7 mana, +7 life, -1 damage from enemies
Helm of Sprits	helm	5% steal life
Holy Defender	large shield	AC 15, -2 damage from enemies, +20% resist fire, fast block, high durability (96)
Leather of Aut	leather armor	AC 15, +5 strength, -5 magic, +5 dexterity, indestructible
Naj's Light Plate	plate mail	+5 magic, +20 mana, +20% resist all, +1 spell level, no strength requirements
Nightscape	cape	AC 15, +3 dexterity, +20% resist all, faster hit recovery, -40% light
Overlord's Helm	helm	+20 strength, -20 magic, +15 dexterity, +5 vitality, altered durability (15)
Royal Circlet	crown	AC 40, +10 attributes, +40 mana, +10% light
Scavenger Carapace	breast plate	AC -30%, +5 dexterity, +40% resist lightning, -15 damage from enemies
Sparking Mail	chain mail	AC 30, 1-10 lightning damage
Split Skull Shield	gothic shield	AC 10, +10 life, +2 strength, -10% light, altered durability (15)
Stormshield	gothic/tower shield	AC 40, +4 damage from enemies, +10 strength, fast block, indestructible
The Deflector	gothic shield	AC 7, +10% resist all, -20% damage, -5% to hit
The Gladiator's Bane	studdered leather armor	AC 25, -3 attributes, -2 damage from enemies, high durability (135)
The Rainbow Cloak	cloak	AC 10, +1 attributes, +5 life, +10% resist all, high durability (27)
Thinking Cap	skull cap	+30 mana, +20% resist all, +2 spell levels, altered durability (1)
Torn Flesh of Souls	rags	AC 8, +10 vitality, -1 damage from enemies, indestructible
Undead Crown (single player only)	crown	AC 8, 0-12,5% steal life
Veil of Steel (single player only)	great helm	+15 strength, +15 vitality, -30 mana, +60% armor, +50% resist all, -20% light
Wisdom's Wrap	robe	AC 15, +5 magic, +10 mana, +25% resist lightning, -1 damage from enemies

VIRTUAL VISOR

VR

Descent II™

by INTERPLAY

Το νούμερο 1 παγκόσμιο hit. Εισέρχεστε σε ένα πραγματικό, 3D περιβάλλον. Κινηθείτε πάνω, κινηθείτε κάτω, κινηθείτε παντού καθώς πέφτετε σε ατελείωτα τούνελ, εξολοθρεύοντας εχθρικές ορδές.





Slipstream 5000™

by Gremlin Interactive

Ανταγωνιστείτε σαν ένας από τους 10 διαφορετικούς χαρακτήρες, με το μοναδικό σκάφος slipstream, ο καθένας με τα δικά του όπλα και στύλ πλοήγησης.



Whiplash™

by Interplay

Καθήστε, προσδεθείτε και ετοιμαστείτε για ένα εξοντωτικό αγώνα μέχρι θανάτου.



MD ENTERTAINMENT

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:

M.D. ENTERTAINMENT
ΤΗΛ: 2405379
FAX: 2405378
ΚΙΝ: 094 - 553472

ZORK THE GRAND INQUISITOR

Ο ΠΡΟΣΦΑΤΟΣ ΑΠΟΓΟΝΟΣ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΚΗΣ ΣΕΙΡΑΣ ΤΩΝ ZORK

Συνδυάζοντας υπέροχα γραφικά, καλοσχεδιασμένους γρίφους και μια ονειρική ατμόσφαιρα, το Zork: The Grand Inquisitor, ο άξιος συνεχιστής της ιστορικής πλέον σειράς, ήταν μια σταγόνα δροσιάς στο χώρο των adventures, ο οποίος τελευταία έχει ταλαιπωρηθεί αρκετά από τις φιλόδοξες αλλά ανούσιες προσπάθειες πολλών δημιουργών. Στο ίδιο το παιχνίδι θα βρείτε αρκετά στοιχεία που μπορούν να σας βοηθήσουν στην επίλυση των περισσότερων γρίφων που θα συναντήσετε, ωστόσο, αν αντιμετωπίζετε δυσκολίες, δεν έχετε παρά να διαβάσετε αυτόν τον αναλυτικό οδηγό.

Από την Ελίνα Παντοβάνη

Adventure

Αρχίζοντας την αναζήτηση ξεκινάτε από ένα σταυροδρόμι. Ακολουθήστε το δρόμο στα αριστερά σας και πηγαίνετε στο Port Foozle. Μόλις μπείτε στο χωριό, εστιάστε (zoom in) στο χειριστήριο του μεγαφώνου (Frobozz Electric) που βρίσκεται μπροστά από το ψαράδικο, στην αριστερή πλευρά της οθόνης σας. Πατήστε το πράσινο κουμπί για να αυξήσετε την ένταση του ήχου. Στρίψτε αριστερά και εστιάστε στο ψυγείο με τα ψάρια. Μόλις αρχίσει να ακούγεται η φωνή από το μεγάφωνο, πάρτε από το ψυγείο το τενεκεδάκι της Acme. Μαζί με το τενεκεδάκι θα πάρετε και μια σειρά από πλαστικά δαχτυλίδια συσκευασίας. Πηγαίνετε στην αποβάθρα που φαίνεται στην αριστερή πλευρά της οθόνης σας. Εστιάστε στο γάντζο που βρίσκεται στα δεξιά σας και κρεμάστε πάνω του τα πλαστικά δαχτυλίδια της συσκευασίας. Στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε το μοχλό για να κατεβάσετε το γάντζο στο νερό. Θα πάρετε ένα κιβώτιο. Πάρτε το φανάρι από το κιβώτιο και επιστρέψτε στην είσοδο του χωριού.

Ακριβώς εκεί βρίσκεται το κατάστημα επισκευής φαναριών. Χρησιμοποιήστε το φανάρι σας για να χτυπήσετε την πόρτα. Μόλις μείνετε μόνοι σας στο κατάστημα, εστιάστε στον πάγκο και πάρτε ένα πούρο (Frobozz Electric Auto-Lighting Cigar) από το κουτί στα δεξιά. Αν δεν προλάβετε, μη σκάτε - απλώς ξαναχτυπήστε την πόρτα του μαγαζιού του και ο Antharia Jack θα σας δώσει ο ίδιος ένα πούρο. Προχωρήστε στο μονοπάτι του χωριού μέχρι να συναντήσετε έναν αλυσιδωτό φράκτη. Στο κτίριο που βρίσκεται στα δεξιά του φράκτη εστιάστε στην αφίσα που παρουσιάζει τον Antharia Jack ως τον τοπικό πυροσβέστη. Αφού αποθηκεύσετε το παιχνίδι σας, εστιάστε στον πάγκο του μικροπωλητή μπροστά στο φρά-







Η γέφυρα που οδηγεί στο Spell Lab.

κτη και χρησιμοποιήστε το πούρο που πήρατε από το μαγαζί του Antharia Jack για να βάλετε φωτιά στην εύφλεκτη κούκλα Talk To Me Grand Inquisitor που βρίσκεται έξω από το κουτί. Κινηθείτε γρήγορα και κρυφτείτε μέσα στο βαρέλι που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά του φράκτη. Μόλις το πεδίο είναι ελεύθερο, βγείτε από το βαρέλι και επιστρέψτε στο μαγαζί του Antharia Jack. Στα αριστερά σας, καθώς μπαίνετε, βρίσκεται ένας υπολογιστής. Πλησιάστε τον και παρατηρήστε το παιχνίδι στην οθόνη. Μετά πηγαίνετε στον πάγκο στο βάθος του μαγαζιού και πάρτε το φανάρι σας.

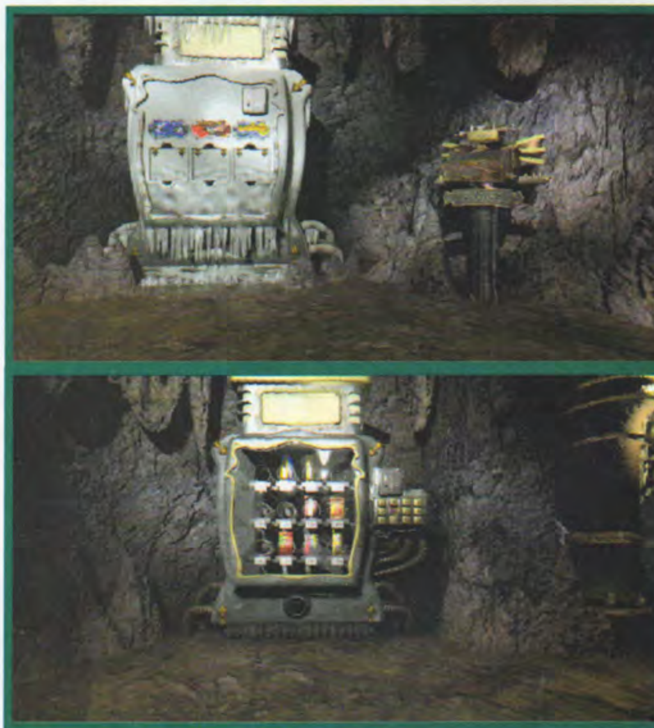
Βγείτε από το κατάστημα του Jack και στρίψτε αριστερά για να φύγετε από το χωριό. Αμέσως μόλις βγείτε από το χωριό, μπροστά σας θα δείτε ένα μονοπάτι που δεν σημειώνεται με καμιά πινακίδα. Ακολουθήστε το και θα φτάσετε στην περιφραγμένη Frobozz Electric. Στρίψτε αριστερά και θα δείτε μια μεγάλη προειδοποιητική πινακίδα της Magic Inquisition. Πλησιάστε την και πάρτε το σκοινί που κρέμεται στα αριστερά της.

Φύγετε από τη Frobozz Electric και επιστρέψτε στο σημείο απ' όπου ξεκινήσατε το παιχνίδι (διπλή πινακίδα). Τώρα, ακολουθήστε το δεξιό μονοπάτι που σημειώνεται ως Elsewhere. Στο τέρμα του μονοπατιού θα συναντήσετε ένα πηγάδι. Δέστε το σκοινί σας στη δοκό του πηγαδιού και μπείτε μέσα. Στον πάτο θα συναντήσετε τον Dalboz, τον Dungeon Master που έχει στην κατοχή του το φανάρι σας, καθώς και την όμορφη Y'Gael, η οποία θα σας δώσει ένα spellbook που περιέχει τα spells VOXAM, REZROV και IGRAM. Μετά το video, θα βρεθείτε μπροστά σε μια ξύλινη πόρτα που αποτελεί την είσοδο στη Μεγάλη Υπόγεια Αυτοκρατορία. Προτού προσπαθήσετε να την ανοίξετε, στραφείτε προς τα δεξιά και θα δείτε έναν κουβά (βρίσκεται ανάμεσα στην ξύλινη πόρτα και το σκοινί του πηγαδιού). Κοιτάξτε μέσα στον κουβά και πάρτε το κέρμα. Τώρα, στραφείτε ξανά προς την ξύλινη πόρτα και εξαπολύστε ένα REZROV spell για να την ανοίξετε. Προχωρήστε μπροστά και ο μαγεμένος δράκος θα σας μεταφέρει στο μονοπάτι της Μεγάλης Υπόγειας Αυτοκρατορίας.

Η ΜΕΓΑΛΗ ΥΠΟΓΕΙΑ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ

Στη βάση της μαγεμένης σκάλας κοιτάξτε τη γυάλινη προθήκη στα αριστερά και ανοίξτε τη χρησιμοποιώντας τη λαβή στη δεξιά πλευρά της. Πάρτε το σφυρί, κλείστε τη θήκη και μετά χρησιμοποιήστε το σφυρί για να σπάσετε το γυαλί. Πάρτε το ξίφος και το χάρτη της Μεγάλης Υπόγειας Αυτοκρατορίας. Κάνετε μεταβολή και θα δείτε ένα μονοπάτι. Στο έδαφος στην αρχή του μονοπατιού βρίσκεται το τοτέμ του Griff. Πλησιάστε το και πάρτε το. Μετά το video, προχωρήστε μια φορά ευθεία στο μονοπάτι και θα βρεθείτε σε ένα σταυροδρόμι. Μπροστά σας υπάρχει μια πόρτα με την επιγραφή "In Magic We Trust". Στα αριστερά σας βρίσκεται ένα ακόμη μονοπάτι και στα δεξιά σας μια κρεμαστή γέφυρα. Για την ώρα, στρίψτε στο μονοπάτι στα αριστερά και θα βρεθείτε μπροστά σε μια μικρή πράσινη πόρτα. Πλησιάστε, χρησιμοποιήστε το ξίφος σας για να κόψετε το φύλλωμα και μπείτε μέσα. Αμέσως μόλις μπείτε, στα δεξιά σας βρίσκεται μια ξύλινη καλύβα. Ανοίξτε την πόρτα της και πάρτε από μέσα το φτυάρι και το THROCK spell.

Βγείτε ξανά στο σταυροδρόμι, στρίψτε αριστερά, πλησιάστε την πόρτα με την επιγραφή "In Magic We Trust" και χρησιμοποιήστε το REZROV spell για να την ανοίξετε. Περάστε την πόρτα και προχωρήστε ευθεία. Θα βρεθείτε μπροστά σε τρεις κολόνες που βρίσκονται πάνω από τρεις λάκκους. Κάθε κολόνα αποτελείται από τρεις περιστρεφόμενους δακτυλίους που συνδυάζονται για να συνθέσουν μια εικόνα. Για να μπορέσετε να περάσετε απέναντι θα πρέπει να συναρμολογήσετε την εικόνα κάθε κολόνας. Εστιάστε στην πρώτη κολόνα (βρίσκεται στα αριστερά σας) και ακολουθήστε την εξής διαδικασία: Στρέψτε τον πρώτο δακτύλιο 3 φορές προς τα αριστερά, τον δεύτερο 1 φορά προς τα αριστερά και τον τέταρτο 4 φορές προς τα αριστερά. Προχωρήστε μπροστά και εστιάστε στη δεύτερη κολόνα: Στρέψ-

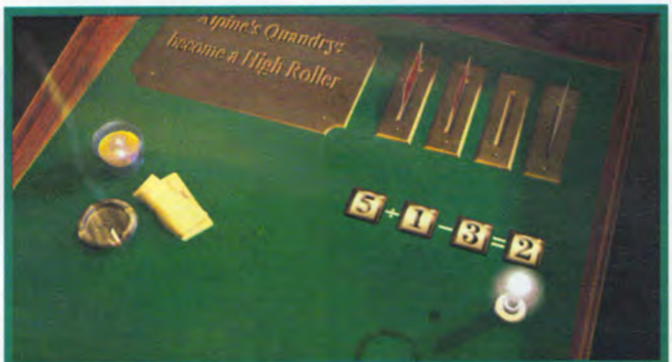


Οι αυτόματοι διανομείς της G.U.E. Tech: Τι τραβάει η ψυχή σας; Σάντουιτς, κέρματα, αναψυκτικό ή μήπως ένα... εκρηκτικό ζαχαρωτό;

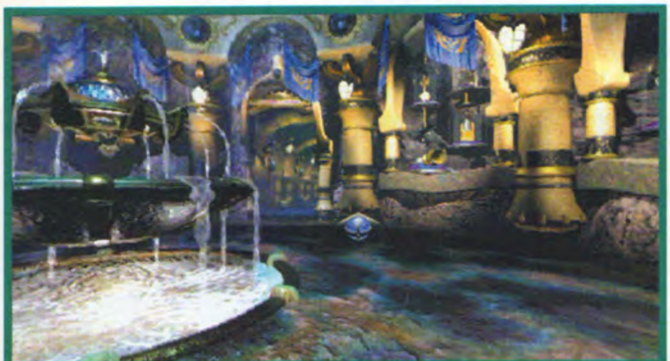
τε τον πρώτο δακτύλιο 5 φορές προς τα αριστερά, τον δεύτερο 2 φορές προς τα αριστερά και τον τρίτο 3 φορές προς τα αριστερά.

Προχωρήστε μπροστά και εστιάστε στην τρίτη κολόνα: Στρέψτε τον πρώτο δακτύλιο 2 φορές προς τα αριστερά και τον δεύτερο 1 φορά προς τα αριστερά. Στην κολόνα θα δημιουργηθεί ένα παράθυρο.

Μπείτε στο παράθυρο και θα βρεθείτε στο χολ της G.U.E. Tech μπροστά σε ένα σιντριβάνι. Κάνετε μεταβολή και βγείτε από τις μεγάλες διπλές πόρτες, για να καταλήξετε στο σημείο που προηγουμένως ήταν η απέναντι πλευρά του τρίτου άπατου λάκκου.Κάνετε μεταβολή και ανεβείτε τα σκαλιά μέχρι το σιντριβάνι. Στα δεξιά του σιντριβανιού υπάρχει ένας σωρός χώμα. Πλησιάστε το σωρό και χρησιμοποιήστε το φτυάρι σας για να ξεθάψετε το KENDALL spell. Στη συνέχεια, εστιάστε στο σταθμό τηλεμεταφοράς που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά του σιντριβανιού, εισαγάγετε το χάρτη σας στην υποδοχή, κάνετε κλικ στα βέλη, επιλέξετε ως προορισμό σας το Crossroads (το σταυροδρόμι κοντά στην είσοδο της Μεγάλης Υπόγειας Αυτοκρατορίας) και μετά βγείτε από την οθόνη του τηλεμεταφορέα. (Με αυτόν τον τρόπο θα χρησιμοποιείτε στο εξής τους σταθμούς τηλεμεταφοράς).



Μία από τις δύο πιθανές λύσεις για το γρίφο των τραπουλόχαρτων.



Η είσοδος στο μεγάλο διάδρομο της G.U.E. Tech.

Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΥΠΟΓΕΙΟΣ ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΟΣ

Μόλις τηλεμεταφερθείτε στο Crossroads, θα βρεθείτε σε μια τοποθεσία κοντά στην είσοδο της Μεγάλης Υπόγειας Αυτοκρατορίας. Από το σημείο που βρίσκεστε στρίψτε δεξιά, διασχίστε τη γέφυρα που οδηγεί στον Μεγάλο Υπόγειο Σιδηρόδρομο (Great Underground Subway) και τοποθετήστε το κέρμα που πήρατε από τον κουβά στην υποδοχή της περιστρεφόμενης πόρτας. Προχωρήστε μια φορά ευθεία. Εστιάστε στην κολόνα που βρίσκεται στην άκρη της αποβάθρας και διαβάστε την αφίσα. Μετά, απομακρυνθείτε (zoom out) από την αφίσα, στρίψτε αριστερά, εστιάστε στο χάρτη του υπόγειου σιδηροδρόμου και αποκρυπτογραφήστε τον χρησιμοποιώντας το KENDALL spell. Επιλέξτε ως προορισμό σας το Hades, βγείτε από την οθόνη του χάρτη, κάνετε μεταβολή και πηγαίνετε πάνω στη μεταλλική πλατφόρμα επιβίβασης. (Με αυτόν τον τρόπο θα χρησιμοποιείτε στο εξής το "μετρό" στο Zork). Μόλις φτάσετε στο Hades, βγείτε από τη μεταλλική πλατφόρμα επιβίβασης, κάνετε μεταβολή και πλησιάστε το σκελετό που κάθεται στο παγκάκι, στο βάθος της πλατφόρμας. Εστιάστε στο βιβλίο που βρίσκεται ανοιχτό δίπλα στο σκελετό και παρατηρήστε τις αναφορές στα ρουθούνια του φιδιού. Στη συνέχεια, εστιάστε στο χέρι του και πάρτε το λαχνό της λοτα-



Το παιχνίδι του Antharia Jack: Ένα multimedia υβρίδιο strip poker και πέτρα-ψαλίδι-χαρτί. Τα σύμβολα στα κουμπιά συμβολίζουν κατά σειρά το μέταλλο, τη φωτιά και το νερό.

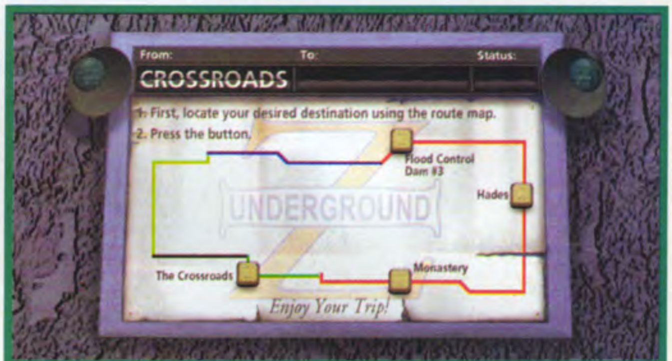


Skull of Yoruk, Cube of Creation και Coconut of Quendor στην τελική θέση.

ZORK THE GRAND INQUISITOR



Flood Control Dam #3: Εξαπολύστε ένα REZROV spell στην γκρίζα πύλη και πατήστε το μπλε και το κίτρινο κουμπί.



Ο χάρτης του υπόγειου σιδηροδρόμου: Κάνετε κλικ στην περιοχή που θέλετε και πηγαίνετε πάνω στη σιδερένια πλατφόρμα επιβίβασης. Δεν χρειάζεται να κάνετε τίποτε άλλο...

ρίας. Ανοίξτε το inventory σας και τοποθετήστε το λαχνό στον μεγεθυντικό φακό. Ο λαχνός λειτουργεί σαν ένα ξυστό λαχείο με 79 ξεχωριστά τετράγωνα που μπορούν να αποκαλυφθούν μεμονωμένα. Στόχος σας είναι να τα ξύσετε κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να δημιουργήσετε ένα συνεχές μονοπάτι από το πρώτο αποκαλυμμένο τετράγωνο κάτω δεξιά, στο τετράγωνο του βραβείου που βρίσκεται στο κέντρο. Εχετε τη δυνατότητα να ξύσετε μόνο τα τετράγωνα στα οποία μπορείτε να φτάσετε από το μονοπάτι που έχετε δημιουργήσει έως εκείνη τη στιγμή. Αν αλλάξετε γνώμη σχετικά με την πορεία του μονοπατιού, μπορείτε να καθορίσετε εκ νέου την κατεύθυνση του "ενεργού" τετραγώνου. Προτού ξεκινήσετε, αποθηκεύστε το παιχνίδι σας. Αν κάνετε τρία λάθη, θα χάσετε την ψυχή σας. Συμβουλή: Επιλέγετε πάντα συνδετικά σημεία που σας οδηγούν όλο και πιο κοντά στο κέντρο. Μόλις τα καταφέρετε, πάρτε από το κεντρικό τετράγωνο το χαρτονόμισμα των 500 zork.

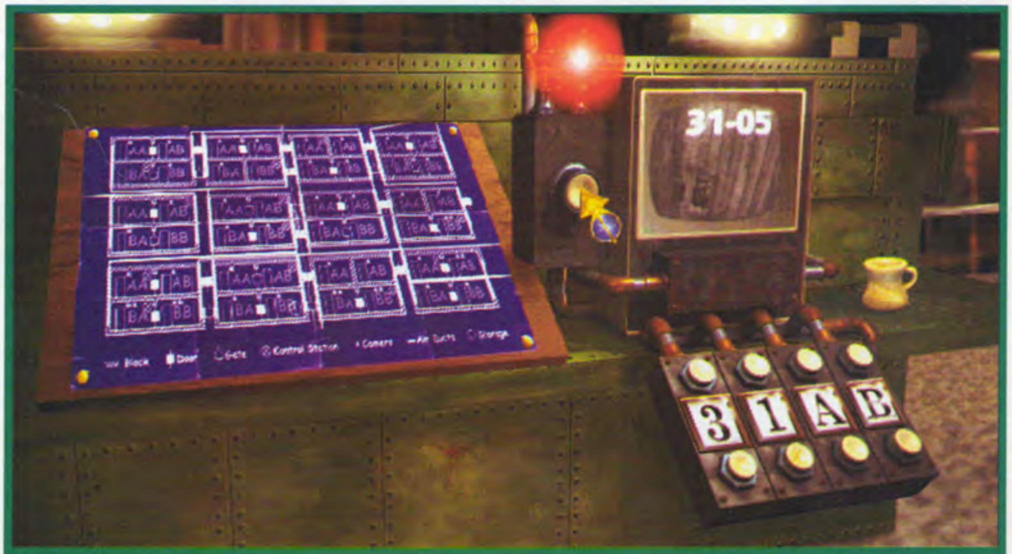
ΚΑΝΟΝΤΑΣ "ΨΙΛΑ"

Απομακρυνθείτε από το σκελετό και μπείτε στο πέρασμα στα δεξιά για να βγείτε από την πλατφόρμα του υπόγειου σιδηροδρόμου στην αποβάθρα του ποταμού Styx. Εκεί, κάνετε μεταβολή, εστιάστε στο σταθμό τηλεμεταφοράς και πηγαίνετε στην G.U.E. Tech. Στρίψτε αριστερά, κατεβείτε τα σκαλοπάτια και μπείτε από το παράθυρο της κολόνας στα δεξιά στο χολ της σχολής. Πλησιάστε στον πίνακα ανακοινώσεων στα αριστερά σας και εστιάστε στις διάφορες ανακοινώσεις. Απομακρυνθείτε από τον πίνακα ανακοινώσεων και προχωρήστε στο βάθος, στο θάλαμο των αυτόματων πωλητών. Θα βρεθείτε μπροστά σε έναν διανομέα αναψυκτικών. Εστιάστε στον μετατροπέα νομισμάτων, που βρίσκεται ακριβώς στα αριστερά του διανομέα αναψυκτικών, και τοποθετήστε το χαρτονόμισμά σας των 500ZM στην υποδοχή για να το μετατρέψετε σε ένα σακουλάκι zorkmids.

ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΟΝΤΑΣ ΤΟ FLOOD CONTROL DAM#3

Επιστρέψτε στο σιντριβάνι και βγείτε από το παράθυρο που βρίσκεται στα δεξιά των διπλών πορτών. Προχωρήστε 4 φορές ευθεία και θα βρεθείτε στο σταυροδρόμι, στρίψτε αριστερά, διασχίστε τη γέφυρα και θα φτάσετε στην είσοδο του υπόγειου σιδηροδρόμου. Μπείτε στον υπόγειο σιδηρόδρομο (τώρα πια δεν χρειάζεστε κέρμα) και πηγαίνετε στο Flood Control Dam #3 με τον γνωστό τρόπο.

Μόλις φτάσετε στο Flood Control Dam #3, βγείτε από τη σιδερένια πλατφόρμα και προχωρήστε ευθεία. Εστιάστε στο μηχάνημα που θα δείτε μπροστά σας, τοποθετήστε ένα zorkmid και θα πάρετε έναν χαρτοκόπτη. Απομακρυνθείτε από το μηχάνημα και στραφείτε προς τα δεξιά ώστε να βλέπετε το χάρτη του σιδηροδρόμου. Στα δεξιά των θέσεων που βρίσκονται κάτω από το χάρτη υπάρχει μια υδρορροή όπου μεγαλώνει κάτι που μοιάζει με χορτάρι. Εστιάστε



Στη φυλακή, στο πόστο των φρουρών: Ο,τι χρειάζεται για να απελευθερώσετε τον Antharia Jack.



Μια πιθανή λύση του γρίφου του λαχείου της λοταρίας.

στην υδρορρόη και εξαπολύστε ένα THROCK spell στη σχάρα στο έδαφος, για να δημιουργηθεί μια μεγάλη ποσότητα χορταριού, την οποία μπορείτε να πάρετε. Απομακρυνθείτε από την υδρορρόη και προχωρήστε δεξιά στο βάθος της πλατφόρμας. Εστιάστε στο βιβλίο που βρίσκεται στα αριστερά του παραθύρου, ανοίξτε το και πάρτε το GOLGATEM spell. Διαβάστε το βιβλίο, για να πάρετε στοιχεία σχετικά με το πώς μπορείτε να καταστρέψετε το Flood Control Dam #3. Τώρα, απομακρυνθείτε από το βιβλίο και εστιάστε στον πίνακα ελέγχου της δεξαμενής. Αν θέλετε, εξαπολύστε ένα GOLGATEM spell στα βουνά που φαίνονται από το παράθυρο. Καθένα από τα τέσσερα χρωματιστά κουμπιά στον πίνακα ελέγχου αλλάζει την κατάσταση σε δύο από τις πύλες του υδατοφράκτη της δεξαμενής. Για να κλείσετε όλες τις πύλες θα πρέπει να εξαπολύσετε ένα REZROV spell σε μία από τις κλειστές και μετά να πατήσετε τα κατάλληλα κουμπιά ελέγχου. Αν δεν θέλετε να προσπαθήσετε μόνοι σας, απλά εξαπολύστε ένα REZROV spell στην τρίτη πύλη από τα αριστερά και πατήστε το μπλε και το κίτρινο κουμπί.



Τηλεμεταφερθείτε! Πατήστε τα βέλη, μέχρι να εμφανιστεί ο προορισμός που επιθυμείτε, απομακρυνθείτε από την οθόνη του τηλεμεταφορέα και φθάσατε!

Μόλις κλείσετε όλες τις πύλες θα ξεκινήσει ένα video. Επιστρέψτε στο κέντρο της αποβάθρας και πηγαίνετε στο Hades.

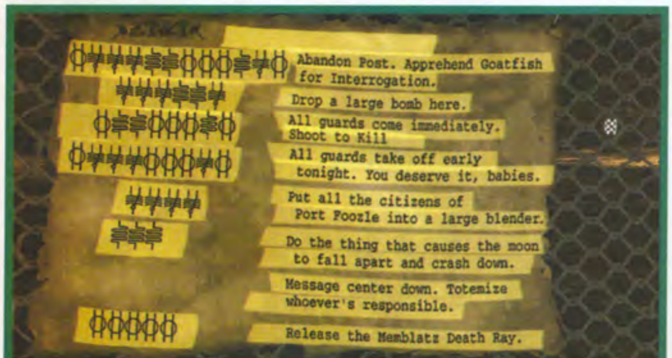
Η ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΑΥΤΟΜΑΤΩΝ ΔΙΑΝΟΜΕΩΝ

Μόλις φτάσετε στο Hades, βγείτε από τη σιδερένια πλατφόρμα, κάνετε μεταβολή, προχωρήστε στο βάθος της αποβάθρας και μπείτε στο πέρασμα μετά τον καθισμένο σκελετό για να βγείτε ξανά στην αποβάθρα του Styx. Χρησιμοποιήστε το σταθμό τηλεμεταφοράς στα αριστερά για να πάτε στην G.U.E. Tech.

Μόλις φτάσετε, στρίψτε αριστερά, προχωρήστε μια φορά ευθεία και μπείτε από το παράθυρο της κολόνας στα δεξιά στο χολ της σχολής. Ακολουθήστε το διάδρομο που βρίσκεται πίσω από το σιντριβάνι στα δεξιά. Προτού μπείτε στο διάδρομο, κοιτάξτε προς τα πάνω και εστιάστε στη μωβ πινακίδα με την επιγραφή Infinite Corridor, που κρέμεται πάνω από την είσοδο του διαδρόμου. Εξαπολύστε ένα IGRAM spell στη λέξη "Infinite" και μπείτε γρήγορα στο διάδρομο. Στην αρχή του διαδρόμου στραφείτε προς τα αριστερά και κάνετε κλικ στη φωτογραφία του Belboz, για να μάθετε για τα τρία μαγικά τεχνουργήματα που χρειάζονται για την επιστροφή της μαγείας στο Zork. Προχωρήστε μέχρι το τέρμα του διαδρόμου και θα συναντήσετε μια πόρτα. Σε αυτό το σημείο ο διάδρομος χωρίζεται σε δύο διακλαδώσεις στα αριστερά και σε μία στα δεξιά. Σε αυτούς τους διαδρόμους μπορείτε να δείτε τις εικόνες των τεχνουργημάτων, για τα οποία ακούσατε από τον Bellboz - Skull of Yoruk, Coconut of Quendor και Cube of Foundation, και να μάθετε την ιστορία τους. Στη δεξιά πλευρά της δεξιάς διακλάδωσης υπάρχει μια σειρά ντουλαπιών - παρατηρήστε τη διάταξή τους (3x4).

Στραφείτε προς τα αριστερά ώστε να αντικρίζετε την πόρτα, κάνετε μεταβολή και διασχίστε το διάδρομο για να βγείτε ξανά στην αίθουσα του σιντριβανιού. Πηγαίνετε ξανά στο θάλαμο των αυτόματων διανομέων. Εισαγάγετε ένα zorkmid στον αυτόματο διανομέα τροφίμων, που βρίσκεται δίπλα στον μετατροπέα χρημάτων στα αριστερά, πατήστε το κόκκινο κουμπί και πάρτε γρήγορα το Obidil scroll από την υποδοχή με την ένδειξη Sandwich. Αυτό το scroll απαιτεί spellchecking, προτού μπορέσει να προστεθεί στο spellbook σας.

Τώρα, απομακρυνθείτε από τον διανομέα τροφίμων, κάνετε μεταβολή και εστιάστε στον αυτόματο διανομέα ζαχαρωτών με τη γυάλινη πόρτα. Θα δείτε μια σειρά κουμπιών που είναι παρατεταγμένα κατά τον ίδιο τρόπο όπως και τα ντουλάπια των μαθητών στο τέρμα του διαδρόμου. Εισάγοντας ένα zorkmid και πατώντας ένα από τα κουμπιά μπορείτε να ανοίξετε οποιοδήποτε μεμονωμένο μαθητικό ντουλάπι (εκτός από το #6, για το οποίο το αντίστοιχο κουμπί στον αυτόματο πωλητή ζαχαρωτών λείπει). Τα ντουλάπια που σας ενδιαφέρουν είναι το 8 και το 11. Ρίξτε ένα zorkmid και πατήστε το κουμπί 8. Στην αντίστοι-



Το διάγραμμα του συστήματος σήμανσης της Inquisition.

ZORK
THE GRAND INQUISITOR

χη θήκη του διανομέα θα πέσει ένα πακέτο Zork Rocks. Δεν μπορείτε να το πάρετε γιατί έχει κολλήσει, καιρός λοιπόν να χρησιμοποιήσετε την ηλεκτρική σας σκούπα PermaSuck. Απομακρυνθείτε από το διανομέα και εστιάστε στη βάση του. Προσαρτήστε την ηλεκτρική σκούπα σας στην τρύπα της βάσης και ανάψτε την πατώντας το διακόπτη, για να ρουφήξετε τα ζαχαρωτά. Σηκώστε το καπάκι της σκούπας για να πάρετε το πακέτο. Απομακρυνθείτε από τη σκούπα και πηγαίνετε στα μαθητικά ντουλάπια στο διάδρομο. Το ντουλάπι 8 είναι τώρα ανοιχτό και μπορείτε να εξαπολύσετε ένα KENDALL spell στο βιβλίο με τον τίτλο "How to Win at Double Fanucci". Θα πάρετε το ρητό "The only way to win is not to play". Επιστρέψτε στον αυτόματο πωλητή ζαχαρωτών, ρίξτε ένα zorkmid, πατήστε το κουμπί 11 και επιστρέψτε στα μαθητικά ντουλάπια. Από το ανοιχτό τώρα ντουλάπι 11, πάρτε μια ταμπλέτα Prozork και διαβάστε το βιβλίο με τον τίτλο "Better Spell Manufacturing".


Ο δεξιότερος και ο κεντρικός τροχός χρησιμοποιούνται για την απενεργοποίηση/ενεργοποίηση της μονάδας PermaSeal και του πίνακα ελέγχου του Totemizer αντίστοιχα.

ΒΟΜΒΙΣΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ...

Επιστρέψτε στο θάλαμο των αυτόματων διανομέων και εστιάστε στο διανομέα αναψυκτικών στα αριστερά σας. Τοποθετήστε τα Zork Rocks στη θήκη και εισαγάγετε ένα zorkmid. Πατήστε το κουμπί Blam Classic, για να μουλιάσετε τα Zork Rocks και να δημιουργήσετε μια βόμβα, η οποία θα εκραγεί μέσα σε 45 δευτερόλεπτα! Πάρτε το... εκρηκτικό και επιστρέψτε γρήγορα στα ντουλάπια των μαθητών. Τοποθετήστε τη "βόμβα" στην υποδοχή του ντουλαπιού 6 (δεύτερο από τα αριστερά της μεσαίας σειράς) και κάνετε μια βόλτα περιμένοντας να εκραγεί και να ανατινάξει την πόρτα του ντουλαπιού. Μόλις ανοίξει το ντουλάπι, πάρτε από μέσα τη μαθητική ταυτότητα του Dalboz.

ΦΤΙΑΧΝΟΝΤΑΣ ΜΑΓΙΚΑ - ΤΟ BEBURTT SPELL

Απομακρυνθείτε από τα ντουλάπια των μαθητών και εστιάστε στη μεγάλη ξύλινη πόρτα στα αριστερά. Χρησιμοποιήστε τη μαθητική ταυτότητα του Dalboz στον αναγνώστη κάρτας που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της πόρτας για να την ανοίξετε και μετά αποθηκεύστε το παιχνίδι σας. Επιστρέψτε τη μαθητική ταυτότητα στο inventory σας, πάρτε το ξίφος σας και περάστε την πόρτα. Προχωρήστε μια φορά ευθεία και κόψτε με το ξίφος σας τη σχοινένια γέφυρα, χρησιμοποιώντας το σε ένα από τα σχοινιά στην αρχή της αριστερής ή της δεξιάς πλευράς της.

Εξαπολύστε ένα GOLGATEM spell, στην απέναντι πλευρά του χάσματος, για να δημιουργήσετε μια γέφυρα που θα σας οδηγήσει στο Spell Lab. Διασχίστε τη γέφυρα και στραφείτε προς τα δεξιά. Στην άκρη του τοίχου της εισόδου υπάρχει ένα κιβώτιο κάτω από την επιγραφή Beburtt Scroll Sheets. Ανοίξτε το και πάρτε ένα κενό spell scroll. Απομακρυνθείτε από το κιβώτιο και κοιτάξτε τα ονόματα των έξι μηχανών στην αίθουσα. Η μοναδι-


Πάνω στην κοιλιά του δράκου. Εστιάστε μπροστά, για να πάρετε μια φουσκωτή σχεδία και έναν φουσκωτό καπετάνιο.


Βάλτε φωτιά στον πάγκο στα δεξιά και μετά κρυφτείτε γρήγορα μέσα στο βαρέλι.

κή από τις έξι μηχανές παραγωγής spell που μπορεί να χρησιμοποιηθεί αυτή τη στιγμή είναι η Origination (δεύτερη στα αριστερά καθώς μπαίνετε). Τοποθετήστε εκεί το κενό scroll από το inventory σας και θα αποκτήσει ένα πλαίσιο. Στη συνέχεια, επεξεργαστείτε το scroll στις μηχανές Modification, Replication, Interpretation και Transmogrification με αυτήν τη σειρά. Τέλος, τοποθετήστε το στον Spell Checker, στο βάθος του δωματίου, και θα πάρετε το BEBURTT spell. Προτού απομακρυνθείτε από τον Spell Checker, τοποθετήστε το BEBURTT spell στο inventory σας, πάρτε το OBIDIL spell (το περιτύλιγμα του σάντουιτς που πήρατε από τον αυτόματο διανομέα) και περάστε το και αυτό από το μηχάνημα. Βγείτε από την αίθουσα, πηγαίνετε ξανά στην απέναντι πλευρά και ενεργοποιήστε τον τηλεμεταφορέα στα αριστερά σας για να πάτε στο Crossroads.

Μόλις φτάσετε στο Crossroads, στρίψτε αριστερά, περάστε τη γέφυρα, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε μια φορά ευθεία. Μπροστά σας βρίσκεται ένα δέντρο και στα δεξιά σας είναι η βάση της σκάλας που οδηγεί στην είσοδο της Μεγάλης Υπόγειας Αυτοκρατορίας. Εξαπολύστε ένα IGRAM spell στο δέντρο, για να αποκαλύψετε ένα spell scroll που είναι κρυμμένο μέσα σε ένα από τα άνθη. Μετά, εξαπολύστε στο δέντρο ένα BEBURTT spell, για να απελευθερώσετε το scroll, πάρτε το scroll από το έδαφος και θα αποκτήσετε το ZIDMOR spell.



Η βάση της σκάλας-δράκου που οδηγεί στη Μεγάλη Υπόγεια Αυτοκρατορία. Προχωρήστε μπροστά για να φθάσετε στο σταυροδρόμι.

SPELLS

ΚΑΝΟΝΙΚΑ

VOXAM
Διαχωρίζει τις ενέργειες διαφορετικών μαγικών

GOLGATEM
Δημιουργεί μια γέφυρα πάνω από ένα υδάτινο σώμα

OBIDIL
Προσελκύει άλλα πλάσματα

BEBURTT
Δημιουργεί την ψευδαίσθηση κακοκαιρίας

REZROV
Ανοίγει μαγεμένες ή κλειδωμένες πόρτες

KENDALL
Απλοποιεί τις οδηγίες

NARWILE
Ενεργοποιεί τα χρονοτούνελ

YASTARD
Επιτρέπει στο πνεύμα να ταξιδέψει στο χρόνο

IGRAM
Κάνει αόρατα τα μωβ πλάσματα ή αντικείμενα

THROCK
Αυξάνει τη βλάστηση

SNAVING
Αλλάζει το σχήμα σας σε αυτό του πλάσματος στο οποίο εξαπολύεται

GLORF
Λύνει κόμπους

ΑΝΤΕΣΤΡΑΜΜΕΝΑ (μέσω του BOOZNIK spell)

MAXOV
Συνενώνει τις ενέργειες διαφορετικών μαγικών

METAGLOG
Καταστρέφει μια γέφυρα πάνω από ένα υδάτινο σώμα

LIDIBO
Απομακρύνει άλλα πλάσματα

TTRUBEB
Δημιουργεί την ψευδαίσθηση καλοκαιρίας

VORZER
Κλειδώνει πόρτες

LLADNEK
Κάνει τις οδηγίες πιο σύνθετες

ELIWRAN
Απενεργοποιεί τα χρονοτούνελ

DRATSAY
Εμποδίζει το πνεύμα να ταξιδέψει στο χρόνο

MARGI
Κάνει μωβ τα αόρατα πλάσματα ή αντικείμενα

KCORHT
Μειώνει τη βλάστηση

GNIVANS
Εμποδίζει την αλλαγή του σχήματός σας σε αυτό του πλάσματος στο οποίο εξαπολύεται

FROLG
Δένει κόμπους

ΣΤΟ ΛΗΜΕΡΙ ΤΟΥ DUNGEON MASTER

Από το Umbrella Tree, κάνετε μεταβολή, προχωρήστε μια φορά ευθεία για να φτάσετε στο σταυροδρόμι, στρίψτε αριστερά και διασχίστε το μονοπάτι που οδηγεί στο λημέρι του Dungeon Master. Περάστε τη μικρή πράσινη πόρτα και μπείτε στον κήπο. Ακολουθήστε το μονοπάτι του κήπου μέχρι να φτάσετε στα Eggplants. Στα αριστερά σας βρίσκεται ένα Snapdragon με άσχημες διαθέσεις. Κοιμίστε το σαρκοβόρο φυτό με την ταμπλέτα Prozork και μετά αφαιρέστε το από το μίσχο του κόβοντάς το με το ξίφος σας. Απομακρυνθείτε από το φυτό και συνεχίστε στο μονοπάτι μέχρι να φτάσετε στην μπροστινή πόρτα του σπιτιού (βρίσκεται στα δεξιά σας). Η είσοδος είναι μπλοκαρισμένη από το... φυτικό σύστημα ασφαλείας του Dungeon Master. Εστιάστε στο λουτρό των πουλιών στα δεξιά και χύστε μέ-

ZORK
THE GRAND INQUISITOR

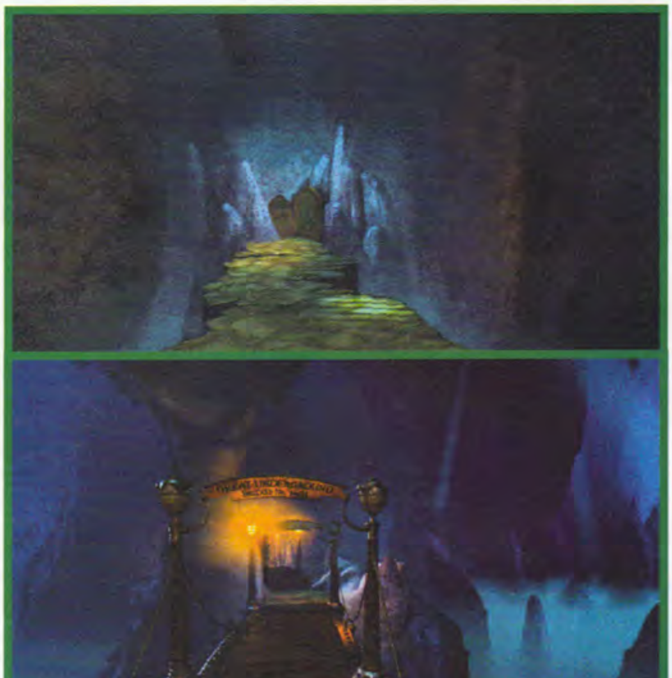
σα το περιεχόμενο του τενεκέ που έχετε στο inventory σας. Τριπλασιάστε την ποσότητά του εξαπολύοντάς του ένα ZIDMOR spell (βρίσκεται στο inventory σας και όχι στο spellbook σας) και μετά εστιάστε στο σταχτοδοχείο στα αριστερά της εισόδου και ρίξτε μέσα του το πούρο. Ύστερα από λίγο η είσοδος θα είναι ελεύθερη...

Μπείτε στο σπίτι, κάνετε μεταβολή και εξετάστε το βιβλίο που βρίσκεται στο αναλόγιο, στη δεξιά πλευρά της εισόδου, για να μάθετε για τα snapdragons και τα φυτά της άνοιξης. Στη συνέχεια, κάνετε μεταβολή και στραφείτε προς τη βιβλιοθήκη που βρίσκεται στα αριστερά του "παραθύρου" με τις γρίλιες, εστιάστε στη δεξιά άκρη του μεσαίου ραφιού και πάρτε το δοχείο με τις πυγολαμπίδες και το κομμάτι του λαρδιού. Απομακρυνθείτε από τη βιβλιοθήκη, εστιάστε στον κορμό που βρίσκεται κάτω από τη δεξιά πλευρά της και πάρτε ένα κομμάτι γλυκού Flatheadia. Απομακρυνθείτε από τον κορμό και διαβάστε το βιβλίο που βρίσκεται στη μέση του κορυφαίου ραφιού, για να δείτε εικόνες των πλασμάτων Blue-skinned Brog (Brogmoidus C. Graphicus) και Griff (Lesser Serpentus Canus). Απομακρυνθείτε από το βιβλίο, στραφείτε προς τα δεξιά και εστιάστε στον φυτικό τηλεφωνητή που βρίσκεται δίπλα στην καρέκλα. Κάνετε κλικ στο μεσαίο λουλούδι για να πάρετε μια συνταγή κακάο από το βιβλίο "Gluttonous Recipes of the Fat and Unemployed". Τα συστατικά είναι: Γλυκό Flatheadia - Περιεχόμενο Κυψέλης - Λαρδί - Πυγολαμπίδες - Χορτάρι. Αν θέλετε, ρίξτε μια ματιά στο βιβλίο που βρίσκεται στο κορυφαίο ράφι της βιβλιοθήκης στα δεξιά του φυτικού τηλεφωνητή - θα πάρετε πληροφορίες για τον Hugh, το κινούμενο κίτρινο κάστρο.

Βγείτε από το σπίτι, κάνετε μεταβολή και ακολουθήστε το μονοπάτι που βρίσκεται δίπλα στο λουτρό των πουλιών, για να πάτε στην πίσω αυλή. Κάνετε μεταβολή και πλησιάστε τον τοίχο του σπιτιού. Εξαπολύστε ένα THROCK spell στο μανιτάρι στο έδαφος και μετά τοποθετήστε πάνω του το snapdragon. Χτυπήστε το φυτό με το σφυρί σας, για να πάρετε το μισό κομμάτι ενός σκισμένου spell scroll. Επιστρέψτε στην μπροστινή μεριά του σπιτιού και εστιάστε στην κυψέλη που κρέμεται στο δέντρο στα αριστερά της εισόδου. Βάλτε το λαρδί στην κυψέλη και αφού διώξετε τις μέλισσες, βγάλτε το λαρδί, κόψτε γρήγορα την κυψέλη με το ξίφος σας και πάρτε την κερήθρα.

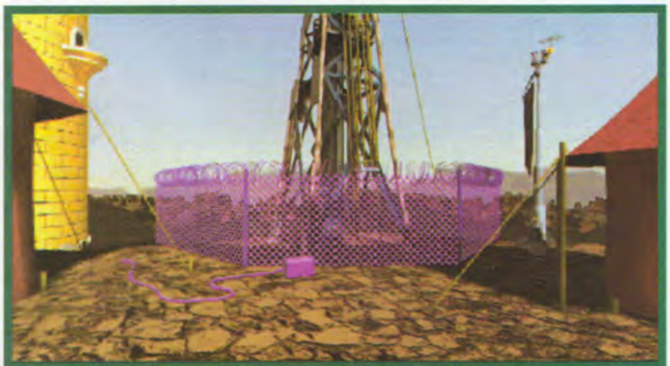
Ξαναμπείτε στο σπίτι, εστιάστε και ανοίξτε τις γρίλιες του παραθύρου που βρίσκεται μπροστά σας, για να δείτε τον Hugh, το κινούμενο κάστρο. Για να τον προσελκύσετε προς το μέρος σας, εξαπολύστε πάνω του ένα OBIDIL spell. Θα βρεθείτε στο θώρακα του Hugh. Κοιτάξτε προς τα πάνω και πάρτε το NARWILE spell από την καρδιά του. Κάνετε μεταβολή και επιστρέψτε στο εσωτερικό του σπιτιού, στρίψτε αριστερά και μπείτε στην κρεβατοκάμαρα. Από το περβάζι του παραθύρου πάνω από το κρεβάτι πάρτε το άλλο μισό του σκισμένου spell scroll. Μπείτε στον καθρέφτη που βρίσκεται στα δεξιά σας και εξετάστε τα κομμάτια του σκισμένου scroll στο inventory σας με το μεγεθυντικό φακό. Συνδυάστε τα δύο κομμάτια και στη συνέχεια βγείτε από τον καθρέφτη (ο κέρσορας τώρα είναι αντεστραμμένος). Βγείτε από την κρεβατοκάμαρα, στραφείτε προς την είσοδο του σπιτιού και πάρτε την κόκκινη κούπα από την κληματσίδα που βρίσκεται στα αριστερά της. Τώρα, εστιάστε στο δέντρο επεξεργασίας τροφής που βρίσκεται δίπλα στην κληματσίδα και ρίξτε πάνω του την κούπα, την κερήθρα, το λαρδί, τις πυγολαμπίδες, το χορτάρι και το γλυκό Flatheadia, για να μάθετε το YASTARD spell.

Επιστρέψτε στην κρεβατοκάμαρα και ανοίξτε τις πόρτες της ντουλάπας δίπλα στην είσοδο, για να αποκαλύψετε ένα χρονοτούνελ. Εξαπολύστε στο τούνελ ένα NARWILE spell για να το ενεργοποιήσετε και μετά ανοίξτε το inventory σας και εξαπολύστε ένα YASTARD spell στο totem του Griff που κουβαλάτε μαζί σας. Θα βρεθείτε στο λευκό σπίτι. Πηγαίνετε στην πίσω αυλή ακολουθώντας το μονοπάτι στα δεξιά του σπιτιού, κάνετε μεταβολή, πλησιάστε τον τοίχο της πίσω πλευράς του σπιτιού και πάρτε το Glorf scroll. Επιστρέψτε στην μπροστινή αυλή, εστιάστε στο γραμματοκιβώτιο, ανοίξτε το και πάρτε το φάκελο. Τοποθετήστε το φάκελο στο Frobozz Magic Viewer στο inventory σας και μετά βάλτε το



Οι τρεις διακλαδώσεις στο σταυροδρόμι (αν η είσοδος της Μεγάλης Υπόγειας Αυτοκρατορίας βρίσκεται πίσω σας): Στα αριστερά βρίσκεται το μονοπάτι για το λημέρι του Dungeon Master, ευθεία η πόρτα "In magic we trust" που οδηγεί στην G.U.E. Tech και δεξιά η γέφυρα που οδηγεί στον Μεγάλο Υπόγειο Σιδηρόδρομο.


Η αποβάθρα του Hades. Στα δεξιά βρίσκεται η είσοδος στην αποβάθρα του ποταμού Styx.


Εμφανίστε τον αόρατο φράκτη που περιβάλλει το σιδερένιο πύργο του ασυρμάτου, εξαπολύοντας ένα MARGI spell.

Glorf scroll μέσα στο φάκελο. Για να ταχυδρομήσετε το scroll στο Hades, τοποθετήστε τον σφραγισμένο φάκελο στο γραμματοκιβώτιο, κλείστε το και σηκώστε την κόκκινη σημαία. Πηγαίνετε στην πίσω αυλή του σπιτιού και επιστρέψτε στο λημέρι του Dungeon Master μέσω του χρονοτούνελ που βρίσκεται στα αριστερά.

ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΜΕ ΤΟ ΧΑΡΟ...

Βγείτε από το σπίτι, πηγαίνετε στην πίσω αυλή, ενεργοποιήστε το σταθμό τηλεμεταφοράς και επιλέξτε ως προορισμό σας το Spell Lab. Μόλις φτάσετε, διασχίστε τη γέφυρα στα αριστερά σας, πηγαίνετε στο Spell Checher και επεξεργαστείτε το συναρμολογημένο Snaving scroll. Βγείτε από το Spell Lab, περάστε ξανά απέναντι, ενεργοποιήστε το σταθμό τηλεμεταφοράς στα αριστερά σας και επιλέξτε ως προορισμό σας το Hades. Μόλις φτάσετε στο Hades, κάνετε μεταβολή, εστιάστε στο κόκκινο τηλέφωνο και σηκώστε το ακουστικό. Αφού ακούσετε τις οδηγίες, πατήστε το 8 για να εμφανιστεί ένας κατάλογος ερωτήσεων και μετά απαντήστε σε καθεμιά από τις τέσσερις ερωτήσεις χρησιμοποιώντας τις απαντήσεις 2, 8, 9 και 5 στο αριθμητικό πληκτρολόγιο. Μόλις εμφανιστεί το όχημα του Charon, τοποθετήστε στο απλωμένο χέρι του ένα zorkmid και μετά άλλο ένα. Οταν φτάσετε στον προορισμό σας θα διαπιστώσετε ότι η πύλη του Hades φυλάσσεται από ένα τέρας. Προτού κάνετε οτιδήποτε άλλο, εστιάστε στο γραμματοκιβώτιο που βρίσκεται στα αριστερά της πύλης, ανοίξτε το και πάρτε το φάκελο. Ανοίξτε το inventory σας, εξετάστε το φάκελο με το μεγεθυντικό φακό και ανοίξτε τον με το χαρτοκόπτη για να πάρετε το GLORF spell. Στη συνέχεια, κάνετε μεταβολή, πλησιάστε το Χάρο και εξαπολύστε του ένα SNAVIG spell. Γρήγορα, κάνετε μεταβολή, πλησιάστε και εστιάστε στο τέρας και, μόλις υποχωρήσει, ανοίξτε τις πύλες του Hades κάνοντας κλικ στην κάρτα του Charon (είναι η τελευταία της αριστερής σειράς). Στρίψτε αριστερά, πάρτε το τοτέμ του Brog από το έδαφος και παρακολουθήστε το video.

Ο ΒΥΘΙΣΜΕΝΟΣ ΔΡΑΚΟΣ & Η ΚΑΡΥΔΑ ΤΟΥ QUENDOR

Ενώ είστε ακόμη μέσα στις πύλες του Hades, ενεργοποιήστε το χρονοτούνελ που βρίσκεται στα δεξιά εξαπολύοντας ένα NARWILE spell. Στη συνέχεια, ανοίξτε το inventory σας και εξαπολύστε ένα YASTARD spell στο τοτέμ του Griff (το αριστερό τοτέμ). Θα βρεθείτε σε μια απέραντη υδάτινη έκταση, πάνω στο πόδι ενός βυθισμένου δράκου! Στο βάθος απέναντί σας βρίσκονται τα ρουθούνια του. Στραφείτε προς τα αριστερά έως ότου δείτε το άλλο πόδι του δράκου, πετάξτε εκεί και κουνήστε το δεξί δάχτυλο, ώστε η κοιλιά του να αναδυθεί από το νερό. Στραφείτε προς τα δεξιά για να δείτε την κοιλιά του δράκου (βρίσκεται μπροστά στα ρουθούνια), πετάξτε στην κοιλιά, κάνετε ένα βήμα μπροστά για να εστιάσετε στο ξύλινο κιβώτιο και πάρτε τη φουσκωτή σχεδία και τον φουσκωτό καπετάνιο. Πετάξτε στο χέρι του δράκου που βρίσκεται στα αριστερά σας και πάρτε την τρόμπα από τον γονατισμένο σκελετό. Πετάξτε πίσω στην κοιλιά του δράκου και μετά στα ρουθούνια του. Κάνετε μεταβολή, εστιάστε στα ρουθούνια, βάλτε μέσα τα δύο φουσκωτά αντικείμενα και μετά φουσκώστε τα με την τρόμπα, ώστε ο δράκος να βγάλει το κεφάλι του από το νερό.


Ο σιδερένιος πύργος του ασυρμάτου και η σκηνή των φρουρών.

Πετάξτε στο στόμα του δράκου, εστιάστε στο λάρυγγά του, μετά στη σταφυλή του και πάρτε το Coconut of Quendor. Απομακρυνθείτε από τη σταφυλή και περιμένετε μέχρι ο κάτοικος του λάρυγγα να σας πετάξει ένα σκοινί. Πάρτε το σκοινί, απομακρυνθείτε από το λάρυγγα, κάνετε μεταβολή και χρησιμοποιήστε το σκοινί για να βγάλτε το χρυσό δόντι του δράκου στα αριστερά. Κοιτάξτε πάνω και βάλτε την καρύδα μέσα στη φουσκωμένη σχεδία (αναλόγως με το πώς τοποθετήσατε τα αντικείμενα στα ρουθούνια, η σχεδία θα βρίσκεται είτε πάνω αριστερά είτε πάνω δεξιά). Βγείτε από το στόμα του δράκου περνώντας ανάμεσα από τα δόντια του και μετά κάνετε μεταβολή και εστιάστε στα ρουθούνια του. Δέστε το σκοινί στα φουσκωμένα αντικείμενα και ξαναμπείτε στο στόμα του δράκου. Κάνετε

ZORK
THE GRAND INQUISITOR



Η αίθουσα του σιντριβανιού στην G.U.E. Tech. Στα αριστερά βρίσκεται ο πίνακας ανακοινώσεων και στο βάθος ο θάλαμος των αυτόματων διανομέων.

μεταβολή, κοιτάξτε πάνω και τρυπήστε τον φουσκωμένο Sea Captain με το χρυσό δόντι. Γρήγορα, βγείτε από το στόμα του δράκου. Κάνετε μεταβολή και στα αριστερά της κοιλιάς θα δείτε μια σχεδία. Πετάξτε στη σχεδία και πάρτε το Coconut of Quendor.

Θα βρεθείτε μέσα στο θώρακα του Huge, του κινούμενου κάστρου. Κάνετε μεταβολή και τοποθετήστε την καρύδα πάνω στο μαξιλάρι της προθήκης που βρίσκεται στα αριστερά της εισόδου. Στη συνέχεια, επιστρέψτε μέσω του χρονοτούνελ στο Hades. Βγείτε από τις πύλες του Hades και εξαπολύστε ένα SNAVIG spell στο δικέφαλο τέρας. Γρήγορα, πλησιάστε τον Charon και κάνετε κλικ πάνω του για να επιστρέψετε στην αποβάθρα του Styx. Μετά το video, χρησιμοποιήστε τον τηλεμεταφορέα μπροστά σας για να πάτε στο λημέρι του Dungeon Master.

ΤΟ ΛΕΥΚΟ ΣΠΙΤΙ & ΤΟ ΚΡΑΝΙΟ ΤΟΥ YORUK

Τώρα, βρίσκεστε στην πίσω αυλή του σπιτιού του Dungeon Master. Πηγαίνετε στην μπροστινή αυλή και μπείτε στο σπίτι. Μπείτε στην κρεβατοκάμαρα, κάνετε μεταβολή, εστιάστε στο χρονοτούνελ και εξαπολύστε ένα YASTARD spell στο τοτέμ του Brog στο inventory σας (το δεξί τοτέμ). Θα βρεθείτε στο λευκό σπίτι. Στρίψτε δεξιά και ακολουθήστε το μονοπάτι για να πάτε στους φλεγόμενους δαυλούς που φαίνονται πιο πέρα. Πάρτε τον δεξί δαυλό μόλις σταματήσει να βγάζει φλόγα και επιστρέψτε στο λευκό σπίτι. Τραβήξτε τα καδρόνια που μπλοκάρουν την μπροστινή είσοδο και θα πάρετε ένα μακρόστενο καδρόνι.

Μπείτε από την τρύπα στην πόρτα, κατεβείτε τις σκάλες και πάρτε ένα αυγό Grue από τη φωλιά που βρίσκεται μπροστά σας. Αν τραβάει η όρεξή σας, στρίψτε δεξιά και φάτε μερικές πέτρες. Ανεβείτε πάλι πάνω και ανάψτε με το δαυλό τη μικρή εστία που βρίσκεται στο δάπεδο, στα αριστερά της πόρτας. Μαγειρέψτε ένα αυγό Grue μέχρι να γίνει χρυσό και μετά πάρτε το και κατεβείτε πάλι κάτω. Στρίψτε αριστερά, πετάξτε το χρυσό αυγό στους σταλακτίτες και πηδήξτε μπροστά, στο σκάκι του Grue. Εστιάστε στο σκάκι και σπάστε το κλουβί με το καδρόνι, για να πάρετε το Skull of Yoruk.

Θα βρεθείτε και πάλι στο θώρακα του Hugh, του κινούμενου κάστρου. Τοποθετήστε το κρανίο στο μαξιλάρι της προθήκης που βρίσκεται στα αριστερά σας, κάνετε μεταβολή και επιστρέψτε μέσω του χρονοτούνελ στο λημέρι του Dungeon Master.

ΣΤΑ ΑΔΥΤΑ ΤΗΣ INQUISITION

Βγείτε από το σπίτι, πηγαίνετε στην πίσω αυλή και χρησιμοποιήστε το σταθμό τηλεμεταφοράς για να πάτε στο Crossroads. Από το σταθμό τηλεμεταφοράς, στρίψτε αριστερά, διασχίστε τη γέφυρα, στρίψτε ξανά αριστερά και προχωρήστε ευθεία. Στα δεξιά σας βρίσκεται η μαγεμένη σκάλα που οδηγεί στην είσοδο της Μεγάλης Υπόγειας Αυτοκρατορίας. Ανεβείτε τη σκάλα και στρίψτε δεξιά μέχρι να δείτε το σκοινί. Κοιτάξτε πάνω και εξαπολύστε ένα GLORF spell στο σκοινί για να το πάρετε. Επιστρέψτε στη Μεγάλη Υπόγεια Αυτοκρατορία και πηγαίνετε στον υπόγειο σιδηρόδρομο (ενώ βρίσκεστε μπροστά στη βάση της σκάλας, στρίψτε δεξιά, προχωρήστε μια φορά ευθεία για να φτάσετε στο σταυροδρόμι και μετά στρίψτε δεξιά, διασχίστε τη γέφυρα και περάστε τις περιστρεφόμενες πόρτες). Από το χάρτη επιλέξτε ως διαδρομή σας το Monastery και πηγαίνετε πάνω στη σιδερένια πλατφόρμα επιβίβασης.

Μόλις φτάσετε στο Monastery, βγείτε από τη σιδερένια πλατφόρμα επιβίβασης και προχωρήστε ευθεία μπροστά, στο βάθος της αποβάθρας, στο σημείο της κατολίσθησης. Ανοίξτε το inventory σας και συνδυάστε το σκοινί με το ξίφος σας τοποθετώντας τα στο μεγεθυντικό φακό. Κοιτάξτε πάνω και χρησιμοποιήστε τα δύο αντικείμενα στο πορτάκι της οροφής. Σκαρφαλώστε



Το δέντρο επεξεργασίας τροφίμων στο λημέρι του Dungeon Master, με όλα τα απαραίτητα υλικά για την παρασκευή κακάο. Τύφλα να 'χει ο Γεώργιος Τσελεμεντές...



Η κρεβατοκάμαρα στην άλλη πλευρά του καθρέφτη... Αντεστραμμένη πραγματικότητα.

με το σκοινί στο Monastery και αποθηκεύστε το παιχνίδι σας. Προχωρήστε ευθεία, εστιάστε στον επιλογέα κατεύθυνσης του Totemizer μπροστά σας και ρυθμίστε τον στο Hall of Inquisition. Απομακρυνθείτε από το Totemizer, εστιάστε στη μονάδα PermaSeal στην κορυφή του και παρατηρήστε ότι το λαμπάκι της έχει κίτρινο χρώμα. Απομακρυνθείτε από τη μονάδα PermaSeal, στραφείτε προς τα αριστερά, προχωρήστε ευθεία και μετά στραφείτε προς τα δεξιά. Στην άκρη αριστερά βρίσκεται ο πίνακας ελέγχου του Totemizer και στα δεξιά μια σειρά βαλβίδων. Παρατηρήστε το χρώμα στο λαμπάκι του πίνακα ελέγχου και μετά εστιάστε στις βαλβίδες. Γυρίστε τον δεξιότερο τροχό ώστε το κίτρινο φωτάκι να σταματήσει να λαμπυρίζει και απενεργοποιήστε τη μονάδα PermaSeal (το λαμπάκι της έχει τώρα μωβ χρώμα). Αν το φωτάκι του πίνακα ελέγχου του Totemizer είχε κόκκινο χρώμα, αυτό σημαίνει ότι είναι απενεργοποιημένος, γι' αυτό γυρίστε τον κεντρικό τροχό για να τον ενεργοποιήσετε. Απομακρυνθείτε από τις βαλβίδες και μετά εστιάστε στον πίνακα ελέγχου του Totemizer στα αριστερά (το λαμπάκι του θα πρέπει να έχει πράσινο χρώμα). Πατήστε το διακόπτη για να περάσετε μέσα από το Totemizer.

Θα βρεθείτε σε έναν χώρο που μοιάζει με μουσείο. Στρίψτε δεξιά και θα δείτε μια πόρτα. Στα δεξιά της πόρτας θα δείτε έναν σωλήνα που καταλήγει σε ένα κιβώτιο. Πηγαίνετε στο κιβώτιο και πάρτε από μέσα το τοτέμ της Lucy Flathead. Απομακρυνθείτε από το κιβώτιο, κάνετε μεταβολή και βγείτε από την πόρτα που βρίσκεται στο βάθος μπροστά σας, στα δεξιά της πινακίδας με την επιγραφή "The Perils of Magic". Στρίψτε αριστερά, εστιάστε στο μηχάνημα και πατήστε το κόκκινο κουμπί για να ανοίξετε τη συσκευή σήμανσης της Inquisition. Παρατηρήστε τα σύμβολα που βρίσκονται πάνω από τρία σφυριά. Απομακρυνθείτε από τη συσκευή σήμανσης, κάνετε μεταβολή και εξετάστε το διάγραμμα της συσκευής σήμανσης που είναι προσαρτημένο στον αλυσιδωτό φράκτη στα αριστερά σας. Παρατηρήστε ότι αν αφαιρέσετε το μεσαίο σφυρί, αντί για το μήνυμα "Apprehend Goatfish", θα σταλεί το μήνυμα "All guards take off early tonight. You deserve it, babies" που απαλλάσσει τους φρουρούς από τα καθήκοντά τους. Επιστρέψτε λοιπόν στη συσκευή σήμανσης και αφαιρέστε το μεσαίο σφυρί. Στη συνέχεια, μπείτε ξανά στο μουσείο και πηγαίνετε στο έκθεμα με την επιγραφή "Closing The Time Tunnels" (το δεύτερο από τα δεξιά σας). Εστιάστε στο έκθεμα και τραβήξτε το μοχλό ελέγχου στα αριστερά τελείως κάτω. Πατήστε το κόκκινο κουμπί, ώστε το ανδρείκελο να αρχίσει να κουνιέται έως ότου το κεφάλι του σφυριού του να ξεκολλήσει. Μόλις γίνει αυτό, αντικαταστήστε το σφυρί του ανδρείκελου με αυτό που αφαιρέσατε από τη συσκευή σήμανσης και μετά ξαναπατήστε το κόκκινο κουμπί, για να αποκαλύψετε ένα ακόμη χρονοτούνελ.



Ο αυτόματος διανομέας ζαχαρωτών. Καθένα από τα 12 κουμπιά στα δεξιά αντιστοιχεί σε μία από τις θήκες στην αριστερή πλευρά και ανοίγει ένα από τα ντουλάπια των μαθητών στο μεγάλο διάδρομο της G.U.E. Tech.

ΤΟ ΚΑΖΙΝΟ ΚΑΙ Ο ΚΥΒΟΣ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

Ενεργοποιήστε το χρονοτούνελ με ένα NARWILE spell. Ανοίξτε το inventory σας και εξαπολύστε ένα YASTARD spell στο τοτέμ της Lucy (το δεξιότερο). Θα βρεθείτε μεταμορφωμένοι σε Lucy, στο Port Foozle μιας άλλης, καλύτερης εποχή. Το μοναδικό μέρος που μπορείτε να πάτε είναι το καζίνο που βρίσκεται στη θέση του μαγαζιού του Antharia Jack. Μπείτε μέσα, προχωρήστε μέχρι το μπαρ στο βάθος και μετά κάνετε μεταβολή, εστιάστε στο τραπέζι στα αριστερά σας και πάρτε τέσσερα τραπουλόχαρτα από το παιχνίδι Alpine's Quandry. Στόχος σας είναι να εισαγάγετε τα τραπουλόχαρτα στις υποδοχές, ώστε να δημιουργήσετε ένα έγκυρο αριθμητικό πρόβλημα. Ωστόσο, καμιά λύση δεν είναι δυνατή με τους αριθμούς των τεσσάρων τραπουλόχαρτων που έχετε στα χέρια σας. Απομακρυνθείτε από το τραπέζι και στραφείτε προς τα δεξιά. Στον τοίχο κρέμεται ένα παιχνίδι με βελάκια. Πηγαίνετε εκεί και χρησιμοποιήστε το τραπουλόχαρτο με τον αριθμό 4 για να λιώσετε το έντομο μετατρέποντάς το σε έναν λεκέ. Τώρα το τραπουλόχαρτό σας έχει τον αριθμό 5. Επιστρέψτε στην κονσόλα του παιχνιδιού

Zork The Grand Inquisitor



Η είσοδος στο Port Foozle. Από εδώ αρχίζουν όλα.

και συμπληρώστε το αριθμητικό πρόβλημα με έναν από τους ακόλουθους δύο τρόπους: 5 : 1 - 2 = 3 ή 5 : 1 - 3 = 2. Θα σας οδηγήσουν σε ένα δωμάτιο όπου θα πρέπει να παίξετε ένα παιχνίδι με τον Antharia Jack. Εστιάστε στο παιχνίδι: Πρόκειται για ένα "multimedia" υβρίδιο του strip poker και του πέτρα-ψαλίδι-χαρτί. Παίξτε το παιχνίδι και όταν ο Jack χάσει πέντε φορές, θα σας δώσει αντί για το εσώρουχό του το Cube of Foundation. Θα βρεθείτε για μια ακόμη φορά μέσα στον θώρακα του Hugh, του κινούμενου κάστρου. Τοποθετήστε τον κύβο στην κενή προθήκη στα δεξιά σας, κάνετε μεταβολή και μπείτε στο χρονοτούνελ. Θα καταλήξετε στη φυλακή.

Η ΜΕΓΑΛΗ ΑΠΟΔΡΑΣΗ

Στο κελί σας εστιάστε στις γρίλιες του αεραγωγού που βρίσκεται στον τοίχο στα δεξιά της πόρτας και αφαιρέστε την κάτω δεξιά βίδα του χρησιμοποιώντας το χαρτοκόπτη. Θα διαπιστώσετε ότι στο διπλανό κελί βρίσκεται ο Antharia Jack. Χτυπήστε τον αεραγωγό μερικές φορές (απλά κάνετε συνεχώς κλικ πάνω του) έως ότου ο Jack σας δώσει ένα scroll που περιέχει το LEXDOM spell. Απομακρυνθείτε από τον αεραγωγό, κάνετε μεταβολή, πάρτε την αφίσα από τον τοίχο, εστιάστε στην πόρτα του κελιού, κοιτάξτε κάτω και γλιστρήστε την αφίσα κάτω από την πόρτα. Κοιτάξτε πάλι πάνω, εξαπολύστε το LEXDOM spell στην πόρτα για να εμφανίσετε την κλειδαρότρυπα και μετά εστιάστε στην κλειδαρότρυπα και χρησιμοποιήστε το χαρτοκόπτη για να ρίξετε το κλειδί στην αφίσα. Απομακρυνθείτε από την κλειδαρότρυπα, κοιτάξτε ξανά προς τα κάτω, τραβήξτε την αφίσα μέσα στο κελί σας και πάρτε το κλειδί. Τέλος, κοιτάξτε προς τα πάνω και βάλτε το κλειδί στην κλειδαρότρυπα για να ανοίξετε την πόρτα.

Βγείτε από το κελί, στρίψτε αριστερά και θα δείτε μια πόρτα. Στα αριστερά της πόρτας υπάρχει ένα πόστο φρούρησης. Πηγαίνετε εκεί και κοιτάξτε την κονσόλα στα δεξιά σας. Εστιάστε στο monitor στη δεξιά πλευρά της κονσόλας και περιμένετε έως ότου δείτε τον Jack στο κελί του να γνέφει στην κάμερα. Παρατηρήστε τον αριθμό που εμφανίζεται στην οθόνη: 31-05. Αποθηκεύστε το παιχνίδι σας. Θα πρέπει να εισαγάγετε τον αριθμό του κελιού του Jack στον πίνακα ελέγχου κάτω από το monitor και να ανοίξετε την πόρτα του πατώντας το άσπρο κουμπί. Εισαγάγετε τον αριθμό 31 και τα γράμματα ΑΒ.

Αν δεν τα καταφέρετε με αυτόν τον τρόπο, επαναφέρετε το αποθηκευμένο παιχνίδι σας και δοκιμάστε επίσης τους συνδυασμούς γραμμάτων ΑΑ, ΒΑ και ΒΒ, μέχρι να απελευθερώσετε τον Jack.

Ο ΘΡΙΑΜΒΟΣ ΤΗΣ ΜΑΓΕΙΑΣ.

Τώρα, έχετε στα χέρια σας το BOOZNIK spell. Το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να πάρετε τα τρία μαγικά αντικείμενα από το εσωτερικό του Hugh, του κίτρινου κάστρου. Για να το κάνετε αυτό, θα πρέπει να αντιστρέψετε όλα τα spell σας, ώστε να έχουν αντίθετη επίδραση. Ανοίξτε το inventory σας και χρησιμοποιήστε το BOOZNIK scroll στο spellbook σας. Οταν αντιστραφούν όλα τα spell, προχωρήστε μια φορά ευθεία προς τον σιδερένιο πύργο του ασύρματου που βρίσκεται μπροστά σας. Εστιάστε στη μωβ σκηνή που βρίσκεται ακριβώς στα δεξιά του σιδερένιου πύργου και εξαπολύστε το VORZER spell, για να παγιδεύσετε μέσα τους φρουρούς. Απομακρυνθείτε από τη σκηνή, στρίψτε αριστερά, πηγαίνετε στο κίτρινο κάστρο και πάρτε τα τρία μαγικά αντικείμενα. Στη συνέχεια, πηγαίνετε στον πύργο του ασύρματου, πλησιάστε τον και εξαπολύστε το MARGI spell στις ηλεκτρικές σπίθες, για να αποκαλύψετε τον αόρατο φράκτη που τον περιβάλλει. Απομακρυνθείτε από το φράκτη, εστιάστε στο καλώδιο ηλεκτροδότησής του στα αριστερά και αποσυνδέστε το. Εστιάστε ξανά στο φράκτη, κόψτε τον με το ξίφος σας και προχωρήστε μπροστά, στον σιδερένιο πύργο.

Προχωρήστε μια φορά ευθεία, για να εστιάσετε στο κοίλωμα της βάσης του πύργου, τοποθετήστε εκεί το Skull of Yoruk και κλείστε το κάλυμμα. Απομακρυνθείτε από τη βάση του πύργου και σκαρφαλώστε μια φορά από τη σκάλα που βρίσκεται στα δεξιά. Εστιάστε μπροστά σας και τοποθετήστε το Cube of Foundation στην τρύπα με σχήμα κύβου. Απομακρυνθείτε και σκαρφαλώστε άλλη μια φορά. Θα φτάσετε στην κορυφή του πύργου. Αφού θαυμάσετε τη θέα, κάνετε μεταβολή, εστιάστε στη ζυγαριά και τοποθετήστε το Coconut of Quendor στη δεξιά υποδοχή. Ισορροπήστε τη ζυγαριά αντισταθμίζοντας το βάρος της καρύδας με το φανάρι (αν το φανάρι δεν εμφανίζεται στο inventory σας, δοκιμάστε κάποιο άλλο αντικείμενο). Κοιτάξτε προς τα πάνω και κόψτε το δεξί τμήμα της κεραίας με το σπαθί σας. Αμέσως μόλις μπορέσετε, εξαπολύστε το MAXOV spell στο κέντρο της κεραίας και... Ναι! Η μαγεία έχει θριαμβεύσει και εσείς είστε ένας πραγματικός Dungeon Master! ■



Λίγο πριν από το τέλος. Κόψτε το δεξί τμήμα της κεραίας με το σπαθί σας και εξαπολύστε το MAXOV spell στο κέντρο της.

OUTLAWS

IN THE WILD WEST

Τοποθεσία: Αγρια Δύση. Το όνομά σας: Σερίφης James Anderson. Σκοπός σας: Να εκδικηθείτε για το θάνατο της γυναίκας σας και να βρείτε τους παρανόμους που έχουν απαγάγει την κόρη σας. Αυτή είναι εν ολίγοις η ιστορία του Outlaws, ενός παιχνιδιού που επιχειρεί να μεταφέρει στις οθόνες των υπολογιστών σας τον αφιλόξενο κόσμο της Αγριας Δύσης.

των Αντώνη Μανωλόπουλου και Νάσου Μπέλλου

Η LucasArts ανέπτυξε ένα παιχνίδι που ελάχιστα θυμίζει τα υπόλοιπα σύγχρονα δημιουργήματά της (ρίξτε μια ματιά στη σειρά X-Wing και θα καταλάβετε) και θα συναρπάσει τους λάτρεις των ταινιών western (και όχι μόνο). Ξεσκονίστε λοιπόν το εξάσφαιρό σας, προπονηθείτε λίγο στη βλαχοαμερικανική προφορά της εποχής και βάλτε στο CD Player τη διαχρονική - αλίμονο - μουσική του E. Moricone. Αν τα παραπάνω δεν αρκούν για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι, τότε ακολουθήστε τις οδηγίες που ακολουθούν για να επιβάλετε τις απόψεις σας στους απανταχού κακοποιούς και να γίνετε ο πρώτος πιστολέρο της Δύσης.

Θα πρέπει να σας αναφέρουμε ότι η λύση του παιχνιδιού αφορά στο επίπεδο δυσκολίας Ugly. Ετσι, υπάρχει περίπτωση να υπάρξουν διαφορές στις υπόλοιπες επιλογές για το επίπεδο δυσκολίας, οι οποίες σχετίζονται με τις τοποθεσίες των power-up και των όπλων που θα βρίσκετε στο παιχνίδι καθώς και με άλλα, λιγότερα σημαντικά, στοιχεία του παιχνιδιού. Η μονομαχία αρχίζει...

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Οταν αρχίσει το παιχνίδι, στρίψτε αριστερά και αρχίστε να τρέχετε, προσπερνώντας το σπίτι που υπάρχει αριστερά σας. Προχωρήστε ευθεία και θα φτάσετε στον εξωτερικό τοίχο του αχυρώνα. Στρίψτε στη γωνία και μπείτε στον αχυρώνα, περνώντας μέσα από τις δύο πόρτες. Φροντίστε να τραβήξετε πρώτος το όπλο σας και αναζητήστε μια κλειδωμένη πόρτα, δεξιά από μια ράμπα. Σημειώστε την τοποθεσία της - θα επιστρέψετε αργότερα - και ανεβείτε στη ράμπα. Στην κορυφή θα σας περιμένει ένας κακοποιός. Αποδώστε δικαιοσύνη και μπείτε στην πόρτα που υπάρχει δεξιά σας. Καθαρίστε τους τρεις πιστολέρος και ψάξτε για ένα σιδερένιο κλειδί πίσω από τα άχυρα. Γυρίστε πίσω και βγείτε από τον αχυρώνα. Κατευθυνθείτε προς τα δεξιά και στρίψτε στη γωνία. Μπροστά σας υπάρχει ένα σπίτι που λειτουργεί ως χώρος συγκέντρωσης κακοποιών (κοινώς γιάφκα). Μη δοκιμάσετε να μπείτε μέσα (όποιος βιάζεται...) και κοιτάξτε απέναντι για να βρείτε μία σκάλα. Ανεβείτε και στρίψτε δεξιά, για να μπείτε σε μια κρεβατοκάμαρα. Αλλη μια "φιλική" παρέα σάς περιμένει. Πλησιάστε το ράφι και πάρτε από πάνω το σιδερένιο κλειδί και το λάδι. Θυμάστε τώρα την κλειδωμένη πόρτα στον αχυρώνα; Επιστρέψτε και ανοίξτε την με προσοχή. Σκοτώστε όσους κρύβονται πίσω της και μπείτε στην τρύπα του πατώματος. Ακολουθήστε το διάδρομο, ακούγοντας τις κραυγές των κακοποιών που θα σκοτώνετε. Σκύψτε κάτω από τη σκάλα και μπείτε σε ένα ακόμη δωμάτιο με κακοποιούς. Αν τώρα γυρίσετε στη βάση της σκάλας και ακολουθήσετε τον τοίχο, κοιτώντας πάντα προς το δωμάτιο, θα φτάσετε σε ένα δωμάτιο με τρεις εχθρούς και μερικά δωράκια στην απέναντι γωνία του: ένα σήμα σερίφη και ένα ελιξίριο. Βγείτε έξω, ανεβείτε τη σκάλα και μπείτε στο δωμάτιο πυροβολώντας. Στο βάθος θα δείτε άλλη μια σκάλα. Ανεβείτε την και μπείτε στις δύο πόρτες, πρώτα στην αριστερή και μετά στη δεξιά, για να σκοτώσετε τους εχθρούς που κρύβουν. Μπείτε

Action



τώρα στην είσοδο δεξιά σας και πάρτε το μπρούντζινο κλειδί από το ράφι. Γυρίστε πίσω στο διάδρομο και κατευθυνθείτε προς την πόρτα που υπάρχει στο τέλος του. Τα όπλα σας θα "μιλήσουν" για άλλη μία φορά. Μπείτε, στη συνέχεια, στο γειτονικό δωμάτιο και πάρτε τα πυρομαχικά που θα βρείτε.

Κάνετε αμέσως save και ετοιμαστείτε για μια ακόμη μονομαχία, αυτήν τη φορά με τον αρχηγό τους. Βρίσκεται στη γωνία του δωματίου, πίσω από τα κουτιά. Προσέξτε, γιατί αρκεί ένα μόνο χτύπημα για να πεθάνετε. Γι' αυτό ανοίξτε την πόρτα του δωματίου και κρυφτείτε πίσω από τον τοίχο της εισόδου. Πάρτε βαθιά ανάσα και μπείτε μέσα φουριόζος, πυροβολώντας συνεχώς, και σταματήστε μόνο όταν σιγουρευτείτε ότι δεν αποτελεί πια κίνδυνο. Αυτό ήταν, μόλις τελειώσατε το πρώτο επίπεδο.

SANCTUARY

Θα βρεθείτε στην επικράτεια του επικίνδυνου Sanchez. Εδώ πρέπει να πάρετε ό,τι βρείτε μπροστά σας και να καθαρίσετε την περιοχή από τους κυκλοφορούντες κακοποιούς. Το μόνο που χρειάζεται να ξέρετε είναι οι τοποθεσίες των εργαλείων και κλειδιών και, φυσικά, μια καλή στρατηγική για να σκοτώσετε τον Sanchez. Διαβάστε παρακάτω...

Η τακτική του Sanchez συνδυάζει ασταμάτητο τρέξιμο με ταυτόχρονο πυροβολισμό. Εσείς μπορείτε να τον σκοτώσετε, είτε πυροβολώντας συνεχώς με το τουφέκι σας είτε χρησιμοποιώντας το περίστροφο σε λειτουργία συνεχόμενων πυροβολισμών. Ομως, ο καλύτερος - και ασφαλέστερος - τρόπος είναι να απομακρυνθείτε αρκετά και να προσπαθήσετε να τον πετύχετε από μακρινή απόσταση, χρησιμοποιώντας το τηλεσκοπικό σκόπευτρό σας.

Κατά τα άλλα το επίπεδο αυτό δεν παρουσιάζει κάποια ιδιαιτερότητα. Εξερευνήστε τα κτίρια και τις περιοχές του με όποια σειρά και τρόπο επιθυμείτε και να προσέχετε μη σας πιάσει απροετοίμαστους ο Sanchez, ο οποίος μπορεί να εμφανιστεί ανά πάσα στιγμή.



TRAIN

Δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα στο ταξίδι σας με το τρένο. Θα ξεκινήσετε στο πρώτο βαγόνι, όπου θα "ζεσταθείτε" λιγάκι εξολοθρεύοντας τους εχθρούς σας. Μπείτε στην τρίτη πόρτα αριστερά και πάρτε την καραμπίνα που θα βρείτε. Είναι περιττό να δοκιμάσετε να μπείτε στις άλλες πόρτες, αφού είναι κλειδωμένες. Προχωρήστε στο δεύτερο βαγόνι και θα φτάσετε σε μερικές ακόμη κλειδωμένες πόρτες. Βγείτε από το δεύτερο βαγόνι και αρχίστε να ψάχνετε για τα κλειδιά που χρειάζεστε. Θα φτάσετε σε μία πλατφόρμα, στο τέλος της οποίας υπάρχει ένα ελιξίριο. Βέβαια, δεν θα είναι αφύλακτο, αφού θα υπάρχουν κακοποιοί με δολοφονικές τάσεις. Φερθείτε τους ανάλογα και προχωρήστε στην άλλη άκρη του βαγονιού. Ψάξτε κάτω από τα ράφια δεξιά σας και πάρτε το ατσάλινο κλειδί. Αυτό θα σας επιτρέψει να γυρίσετε και να ξεκλειδώσετε τις κλειδωμένες πόρτες. Αφού τακτοποιήσετε το θέμα, προχωρήστε και θα φτάσετε σε μία ακόμη πλατφόρμα. Δοκιμάστε να μπείτε μέσα μόνο αν έχετε τάσεις αυτοκτονίας. Θα σας σκοτώσουν αμέσως οι εχθροί που παραμονεύουν στην κορυφή. Γι' αυτό σταθείτε στην είσοδο του βαγονιού και σκοτώστε από εκεί όσους εχθρούς μπορείτε να διακρίνετε. Στη συνέχεια, κάνετε μεταβολή και αρχίστε να προχωράτε προς τα πίσω, έχοντας στραμμένο το όπλο σας προς τα πάνω. Με αυτό τον τρόπο θα σκοτώσετε, έναν έναν, τους εχθρούς που παραμονεύουν από ψηλά. Βρείτε τώρα το σήμα του σερίφη στα κιβώτια που υπάρχουν αριστερά και πηδήξτε στην κορυφή του πέμπτου βαγονιού. Φροντίστε να πάρετε ό,τι βρείτε κάτω και γυρίστε στο δεύτερο βαγόνι. Ανοίξτε την τέταρτη πόρτα και πάρτε από μέσα τον λοστό. Κατευθυνθείτε έπειτα προς το έκτο βαγόνι και χρησιμοποιήστε τον λοστό στην τελευταία πόρτα, για να πάρετε ένα ακόμη όπλο. Ηρθε η ώρα όμως να αντιμετωπίσετε τον αρχηγό των κακοποιών του επι-

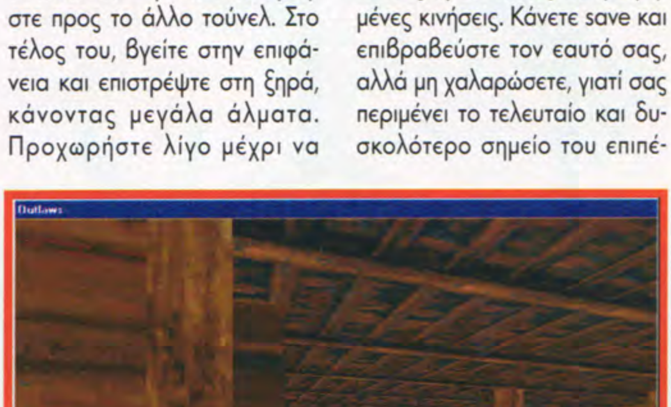


πέδου. Βρίσκεται στο έβδομο βαγόνι και είναι μεταμφιεσμένος σε ελεγκτή εισιτηρίων. Θα εμφανιστεί πυροβολώντας, αμέσως μόλις ανοίξετε την πόρτα, οπότε επιστρατεύστε τις ικανότητές σας για να τον στείλετε να δουλέψει κάπου αλλού... Εξερευνήστε τώρα τις άλλες πόρτες του βαγονιού και ανοίξτε αυτή που υπάρχει στο τέλος του. Θα παρακολουθήσετε ένα φιλμάκι, κάτι που θα σημαίνει ότι ολοκληρώσατε και αυτό το επίπεδο.

RIVER BASIN

Κάντε στροφή, έτσι ώστε να βλέπετε την κοιλάδα. Προχωρήστε ευθεία, κοιτώντας προς το έδαφος και θα φτάσετε σε μια κατηφορική ράμπα. Κατεβείτε και φτάστε σε ένα ποτάμι, αφού πρώτα δημιουργήσετε ένα δικό σας, με το αίμα των αντιπάλων... Ακολουθήστε το δεξί μονοπάτι που οδηγεί προς τα πάνω, μένοντας κοντά στον τοίχο. Σκοτώστε ό,τι σας ενοχλήσει και χρησιμοποιήστε το σκόπευτρο για να εξολοθρεύσετε αυτούς που βρίσκονται πάνω στη γέφυρα. Οταν φτάσετε στην κορυφή, διασχίστε τη γέφυρα και προχωρήστε από το μονοπάτι που οδηγεί στο νερό. Κάντε βουτιά στο νερό και κολυμπήστε μέχρι το νησάκι. Εδώ θα πρέπει να έχετε καλό συγχρονισμό, γι' αυτό καλό είναι να κάνετε save πριν συνεχίσετε. Φτάστε στο τρίτο νησάκι - πηδώντας από νησί σε νησί - και από εκεί στην προεξοχή του βράχου στο φαράγγι. Κάντε άλμα στο τέταρτο νησάκι και εξολοθρεύστε τους εχθρούς. Κάντε τον κύκλο του πέμπτου νησιού και "καθαρίστε" το από τα αποβράσματα της κοινωνίας. Πηδήξτε τώρα στην προεξοχή που υπάρχει στην κορυφή του καταρράκτη. Κάντε ένα ακόμη save γιατί θα πραγματοποιήσετε ένα δύσκολο εγχείρημα. Θα τρέξετε και θα πηδήξετε μέσα στο τούνελ, έχοντας ως κύριο αντίπαλο το δυνατό ρεύμα. Αφού με τα πολλά το καταφέρετε, βγείτε στην ξηρά και ανεβείτε τα σκαλιά, από όπου θα δείτε μια γέφυρα. Προχωρήστε τώρα και μπείτε στο απέναντι δωμάτιο. Καθαρίστε τον κάτω όροφο του δωματίου, προχωρήστε ευθεία και ανεβείτε σε μια από τις ράμπες που θα βρείτε. Θα φτάσετε σε μια μικρή γέφυρα, δεξιά της οποίας θα σας περιμένει ένας ακόμη εχθρός, καθώς επίσης ένα ελιξίριο. Πηδήξτε τώρα δεξιά και μπείτε μέσα στο τούνελ. Προχωρήστε και θα βρεθείτε σε έναν ανοικτό βραχώδη χώρο. Λίγο παρακάτω, θα συναντήσετε μια ταμπέλα που αναγράφει "Dead Man's Leap". Κάντε save και περπατήστε προσεκτικά μέχρι την άκρη της γέφυρας. Πάρτε φόρα και πηδήξτε προς τον καταρράκτη. Αν όλα πάνε καλά, θα βρεθείτε μέσα στο νερό. Από εκεί, κατευθυνθείτε κολυμπώντας προς το υποβρύχιο τούνελ. Μόλις το περάσετε, βγείτε στην επιφάνεια και πάρτε το ελιξίριο που θα βρείτε. Βουτήξτε πάλι στο νερό και κολυμπήστε προς το άλλο τούνελ. Στο τέλος του, βγείτε στην επιφάνεια και επιστρέψτε στη ξηρά, κάνοντας μεγάλα άλματα. Προχωρήστε λίγο μέχρι να βρεθείτε σε μια ακόμη περιοχή με νερό. Μέσα στο νερό υπάρχει ένα άλλο υποβρύχιο τούνελ. Ακολουθήστε το και βγείτε στην επιφάνεια στο τέλος του. Κατευθυνθείτε τώρα προς το χάσμα όπου κυριαρχεί δυνατός αέρας. Κάντε μεταβολή και προσέξτε το άνοιγμα στην άλλη πλευρά του χάσματος. Θα χρειαστεί να κάνετε άλμα για να φτάσετε απέναντι. Πώς; Δεν γίνεται λόγω απόστασης; Δοκιμάστε το και θα δείτε ότι ο αέρας θα σας δώσει την απαραίτητη ώθηση.

Προχωρήστε τώρα στο τούνελ και ανεβείτε στη γέφυρα. Δεν βρίσκεται σε καλή κατάσταση, οπότε θα πρέπει να σκύψετε και να τη διασχίσετε σιγά-σιγά. Μόλις βρεθείτε μπροστά από μια τρύπα, κάνετε save γιατί έπεται δύσκολη συνέχεια. Περπατήστε στη στενή λωρίδα της γέφυρας μέχρι να φτάσετε στη μέση της διαδρομής. Από εκεί, κάνετε άλμα πάνω από την υπόλοιπη τρύπα. Ετσι, θα καταφέρετε να την περάσετε. Ακολουθήστε αυτήν τη διαδικασία μέχρι να περάσετε το υπόλοιπο της γέφυρας, κάνοντας προσεκτικές και μετρημένες κινήσεις. Κάνετε save και επιβραβεύστε τον εαυτό σας, αλλά μη χαλαρώσετε, γιατί σας περιμένει το τελευταίο και δυσκολότερο σημείο του επιπέδου. Κατευθυνθείτε προς τα αριστερά και πάρτε το ελιξίριο που θα βρείτε. Προσπεράστε το βράχο - στο χάρτη συμβολίζεται με ένα μισοφέγγαρο - και οπλίστε. Υστερα από λίγα βήματα θα συναντήσετε τον "αρχηγό" του επιπέδου. Πέντε πυροβολισμοί αρκούν για να τον συμμορφώσουν. Συγχαρητήρια! Προετοιμαστείτε τώρα για το δυσκολότερο επίπεδο του παιχνιδιού.



SAW MILL

Στο επίπεδο αυτό θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε αρκετούς outlaws που επιθυμούν να παρανομήσουν πάνω σας. Εμείς θα σας δώσουμε κάποιες οδηγίες σχετικά με την πορεία που πρέπει να ακολουθήσετε και τα μέρη που πρέπει να επισκεφτείτε, αφήνοντάς σας να διασκεδάσετε με τους εχθρούς που θα συναντήσετε. Αν τα έχετε καταφέρει μέχρι εδώ, τότε θα τα βγάλετε πέρα και στη συνέχεια του παιχνιδιού.

Στην αρχή του επιπέδου κάνετε δεξιά στροφή και μπείτε στην είσοδο. Αφού σκοτώσετε τους άτακτους κακοποιούς, προχωρήστε προς την άλλη πόρτα για να πάρετε το μπρούντζινο κλειδί. Βγείτε τώρα και κάνετε τον κύκλο του σπιτιού. Μπείτε στην παράγκα που θα δείτε και ανοίξτε τη δεξιά πόρτα. Μπείτε μέσα και ανοίξτε την πόρτα στα δεξιά σας, για να βρεθείτε σε έναν χώρο που μοιάζει με κουζίνα. Προχωρήστε ευθεία και μπείτε στη δεξιά πόρτα που θα βρείτε. Πάρτε το ατσάλινο κλειδί και επιστρέψτε στο αρχικό δωμάτιο της παράγκας. Εκεί, ακολουθήστε τον άλλο διάδρομο και μπείτε στην πρώτη πόρτα δεξιά σας. Πατήστε το κουμπί και επαναλάβετε με την πρώτη αριστερή πόρτα. Προχωρήστε τώρα ευθεία στο διάδρομο και κάνετε αριστερή και μετά δεξιά στροφή. Θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο όπου,

αν κοιτάξετε προς το βάθος, θα δείτε νερό. Στρίψτε τώρα δεξιά και προχωρήστε ευθεία μέχρι να φτάσετε σε τοίχο. Επειτα στρίψτε αριστερά, ανεβείτε τα σκαλιά και κατευθυνθείτε προς την πλατφόρμα. Ευθεία μπροστά σας βρίσκεται ένας τροχός. Γυρίστε τον και επιστρέψτε στο δωμάτιο με το νερό. Από εκεί, στρίψτε αριστερά, κατεβείτε τις σκάλες και ανεβείτε τις επόμενες. Κάνετε αριστερή στροφή, προχωρήστε και στρίψτε πάλι αριστερά, φτάνοντας σε έναν ακόμη τροχό. Γυρίστε τον και επιστρέψτε στην κορυφή της σκάλας. Βλέπετε τα σκαλιά απέναντι; Χρησιμοποιήστε τα και στη συνέχεια ανεβείτε στη ράμπα και κατεβείτε ανάμεσα στα δύο κανάλια. Θα φτάσετε σε έναν ακόμη τροχό, τον οποίο και θα γυρίσετε. Προχωρήστε τώρα στην άλλη ράμπα και πάρτε το σιδερένιο κλειδί. Κατεβείτε τις δύο σκάλες και ανεβείτε στην επόμενη που θα δείτε. Επιστρέψτε πάλι στο δωμάτιο με το νερό και ακολουθήστε το διάδρομο που υπάρχει απέναντι από το νερό. Θα βρεθείτε σε μια κλειδωμένη πόρτα που χρειάζεται το σιδερένιο κλειδί. Ανοίξτε την και πατήστε το κουμπί. Δεξιά σας θα ανοίξει ένας ανελκυστήρας. Μπείτε και, όταν βγείτε, προχωρήστε ευθεία. Γυρίστε τον τροχό που θα βρείτε, ανεβείτε στη ράμπα και κάνετε στροφή, έτσι ώστε να κοιτάτε προς τον τροχό. Πηδήξτε στο αριστερό κανάλι και περπατήστε σκυφτός κόντρα στο ρεύμα. Θα βρεθείτε σε ένα άλλο δωμάτιο, όπου πρέπει να μπείτε σε ένα κανάλι και να προχωρήσετε σύμφωνα με τη φορά του ρεύματος. Κάνετε save και πηδήξτε προς τη μικρή λίμνη. Ψάξτε για το χαμηλότερο υποβρύχιο τούνελ και μπείτε μέσα. Εδώ πρέπει να πυροβολήσετε μερικούς μοχλούς για να αλλάξετε τη ροή του νερού στα κανάλια. Επίσης, θα πρέπει να μαζέψετε τρία γρανάζια. Το πρώτο θα το βρείτε στο τέλος, ενώ ένα δεύτερο υπάρχει σε ένα κανάλι με μία πλατφόρμα. Σταθείτε πάνω στην πλατφόρμα και μετακινήστε το μοχλό. Κολυμπήστε τώρα γρήγορα προς το άνοιγμα για να προλάβετε να μπείτε μέσα προτού κλείσει. Στη συνέχεια, αφού τακτοποιήσετε το θέμα των μοχλών, μπείτε μέσα στο δωμάτιο με τη λιμνούλα και κατευθυνθείτε προς το άλλο τούνελ. Θα φτάσετε σε ένα δωμάτιο, όπου θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα γρανάζια που μαζέψατε. Γυρίστε τώρα πίσω στο δωμάτιο με τη λιμνούλα. Εκεί έχει ανοίξει ένα τούνελ, λίγο πιο ψηλά από τα άλλα δύο. Μπείτε μέσα και βγείτε από την αριστερή πλευρά. Σκαρφαλώστε στα κιβώτια που θα δείτε και μπείτε στον αεραγωγό. Κατευθυνθείτε προς τα πάνω και πατήστε ένα κουμπί. Χρησιμοποιήστε τώρα την καινούρια πόρτα και προχωρήστε προς τα δεξιά. Ακολουθήστε τον δεξιό διάδρομο και μπείτε στη νέα αριστερή πόρτα. Από εκεί, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία. Υπάρχει ένα ακόμη δωμάτιο στο οποίο όμως θα πρέπει να σκύψετε για να μπείτε. Πατήστε το κουμπί μέσα στο δωμάτιο και ανεβείτε τις σκάλες. Μπείτε μέσα στο νερό και, όταν βρεθείτε σε αδιέξοδο, πατήστε το spacebar για να ανοίξει η πόρτα. Εχει ανοίξει τώρα ένας καινούριος χώρος στο δωμάτιο με τη λιμνούλα, λίγο πάνω από το επίπεδο του νερού. Μπείτε μέσα και συνεχίστε να κολυμπάτε. Οταν μπορέσετε, πηδήξτε από το τοίχωμα στην αριστερή πλευρά του καναλιού. Ανοίξτε την πόρτα που θα βρείτε και γυρίστε για τελευταία φορά έναν ακόμη τροχό. Κάνετε αμέσως save και μπείτε στο κανάλι. Αυτό οδηγεί σε ένα δωμάτιο πλημμυρισμένο με νερό. Αγνοήστε την επιγραφή "danger" και βουτήξτε. Οταν βγείτε στην επιφάνεια, θα χρειαστεί να κάνετε γρήγορα, γιατί θα σας περιμένει ο "αρχηγός" αυτού του επιπέδου. Μια καλή τακτική είναι το γνωστό και αναγνωρισμένο "χτυπάω και κρύβομαι". Πυροβολείτε συνεπώς τον αρχηγό και φροντίζετε να καλύπτεστε πίσω από τα κιβώτια στην αριστερή πλευρά του καναλιού. Δεν θα μπορείτε βέβαια να υπερηφανευτείτε στο τέλος για το "απαράμιλλο θάρρος και την εκπληκτική τεχνική" σας αλλά, μερικές φορές, ο σκοπός αγιάζει τα μέσα.

SIMMS

Στην αρχή του επιπέδου κάνετε το γύρο του συγκροτήματος. Δεν θα λείπουν οι εχθροί, οπότε καλό είναι να έχετε το νου σας. Στη συνέχεια μπείτε στο συγκρότημα και ...κάνετε αυτή την καραμπίνα να σωπάσει! Βγάλτε τώρα το σκόπευτρο και αρχίστε να καθαρίζετε όσους βλέπετε σε μεγάλη απόσταση. Ετσι, δεν θα τους συναντήσετε στη συνέχεια. Πάρτε το τουφέκι από την είσοδο και κατευθυνθείτε προς τη δεξιά πλευρά του κτιρίου. Προσπεράστε το φυλάκιο και, όταν





φτάσετε σε έναν τοίχο, στρίψτε αριστερά και μπείτε στο τούνελ. Βγείτε στην αυλή και πάρτε το σιδερένιο κλειδί. Ανοίξτε την πόρτα που υπάρχει μπροστά και δεξιά σας και ανεβείτε τα σκαλιά. Προχωρήστε δεξιά στο περβάζι και συνεχίστε μέχρι να φτάσετε σε δύο πόρτες. Ανοίξτε τη δεξιά και πάρτε, με τη βία, το ατσάλινο κλειδί από τους φρουρούς του. Επιστρέψτε στα σκαλιά και προχωρήστε ευθεία. Θα βρείτε μια καραμπίνα αριστερά σας και έναν δυναμίτη μπροστά σας. Γυρίστε πάλι στη σκάλα και, αυτήν τη φορά, προχωρήστε από το περβάζι στην άκρη του τοίχου. Στο τέλος του περβαζιού υπάρχει μια πόρτα, η οποία οδηγεί σε ένα ακόμη περβάζι, το οποίο καταλήγει σε μία ακόμη πόρτα και ούτω καθεξής. Στο τέλος, περάστε το κατώφλι και συνεχίστε μέχρι να δείτε το μπρούντζινο κλειδί. Επιστρέψτε τώρα στην ανοικτή πόρτα και πηδήξτε στο κιβώτιο με την ιατρική τσάντα. Στη συνέχεια βγείτε, στρίψτε δεξιά, μετά ευθεία και κατόπιν αριστερά. Ανοίξτε την πόρτα που θα βρείτε και πυροβολήστε αυτούς που θα ενοχληθούν από την παρουσία σας. Αποθηκεύστε το παιχνίδι σας και βουτήξτε μέσα στην τρύπα, για να μεταφερθείτε στο υπόγειο τμήμα του φρουρίου.

Ανεβείτε στη σανίδα που θα βρείτε και περάστε απέναντι. Στρίψτε δεξιά και κατεβείτε κάτω, φτάνοντας στη φυλακή που υπάρχει στη γωνία. Μπείτε στη δεξιά φυλακή και πάρτε το λοστό που βρίσκεται δίπλα στην επιγραφή "Experts only". Παραβιάστε (με το λοστό) την πόρτα δίπλα στην πινακίδα και αφήστε το καυτό μολύβι σας να κάνει τα υπόλοιπα. Σκύψτε τώρα και προχωρήστε ευθεία, περπατώντας πάνω στη σανίδα. Αφού φτάσετε απέναντι, βουτήξτε στο νερό και καταδυθείτε. Κολυμπήστε προς τα αριστερά, βγείτε στην επιφάνεια και σκοτώστε μερικούς ακόμη εχθρούς. Σώστε καλού-κακού το παιχνίδι σας και ανεβείτε στη ράμπα. Στρίψτε αριστερά και κατευθυνθείτε προς την πινακίδα με την επιγραφή "Danger". Εκεί, πατήστε τη spacebar για να ανοίξει η πινακίδα και ξεμπερδέψτε με τον τύπο που κρύβεται από πίσω. Βουτήξτε στο νερό. Βγείτε πάλι στην επιφάνεια και πάρτε το σήμα του σερίφη. Χρησιμοποιήστε τώρα τα επιπλέοντα κιβώτια ως γέφυρα και περάστε απέναντι. Μπείτε στο σπίτι και προσέξτε την τρύπα στο πάτωμα. Πετάξτε μέσα έναν δυναμίτη και μπείτε μέσα στην τρύπα - εννοείται μετά την έκρηξη. Ακολουθήστε το μονοπάτι και πάρτε το ελιξίριο και το λάδι από τις αριστερές προεξοχές. Συνεχίστε ευθεία στο μονοπάτι και μπείτε στην πόρτα. Δεξιά βρίσκεται ο "κακός" του επιπέδου, οπότε κάνετε γρήγορα save. Επιστρατεύστε την τακτική "πυροβολώ και κρύβομαι πίσω από τα κιβώτια" και θα τελειώσετε και αυτό το επίπεδο χωρίς να ιδρώσετε.

MINES

Μόλις ξεκινήσετε, προχωρήστε στο μονοπάτι και διασχίστε τη γέφυρα, εξολοθρεύοντας όσους βρίσκονται πάνω. Στη συνέχεια κατευθυνθείτε προς τα ορυχεία. Θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο, στην απέναντι πλευρά του οποίου υπάρχει μια ράμπα. Κατεβείτε τη και πατήστε το κουμπί για να καλέσετε τον ανελκυστήρα. Μπείτε μέσα και πατήστε για να κατεβείτε. Οπλίστε και, μόλις ανοίξει η πόρτα, βγείτε γρήγορα πυροβολώντας. Μην καθυστερήσετε γιατί θα επιστρέψετε στον επάνω όροφο. Προχωρήστε τώρα ευθεία, περπατώντας κάτω από τις ράγες. Πλησιάστε την κοντινή αριστερή γωνία του δωματίου και ακολουθήστε το μονοπάτι. Οταν φτάσετε σε μια διασταύρωση, επιλέξτε την αριστερή διαδρομή και θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με δύο ράγες. Προχωρήστε και θα πάρετε ένα ελιξίριο από τη γωνία του επόμενου δωματίου. Τώρα κατευθυνθείτε προς τα κάτω και στη συνέχεια προς τα πάνω. Θα φτάσετε σε ένα ακόμη δωμάτιο, όπου αριστερά σας θα δείτε ένα τούνελ. Μπείτε μέσα και ακολουθήστε τις ράγες. Πάρτε από δεξιά το σήμα του σερίφη και ένα ελιξίριο και μπείτε στο δωμάτιο αριστερά. Από εκεί, κάνετε αριστερή στροφή και διασχίστε τη γέφυρα. Μπείτε μέσα στο τούνελ και πάρτε το ατσάλινο κλειδί που θα βρείτε στο τέλος του. Επιστρέψτε τώρα στη γέφυρα και κατεβείτε τις σκάλες που θα δείτε στη γωνία. Βγείτε από την πόρτα και στρίψτε δεξιά. Προχωρήστε στο χώρο με το ξύλινο ταβάνι, ανοίξτε τη μεταλλική πόρτα και μπείτε μέσα στο τούνελ. Θα φτάσετε στις όχθες μια μικρής λίμνης. Κάνετε μεταβολή και αρχίστε να κάνετε βήματα προς τα πίσω. Θα δείτε μια νέα πόρτα, δεξιά από το μονοπάτι. Χρησιμοποιήστε την και ύστερα από λίγα βήματα κάνετε μεταβολή. Θα δείτε μια ακόμη είσοδο δεξιά σας - εδώ είναι μια καλή στιγμή για ένα save. Τώρα, κατεβείτε και

μπείτε στο δωμάτιο. Θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τις άγριες διαθέσεις της "bloody" Mary Nash και των μπράβων της. Δεν θα βγάλετε τίποτα με τη συζήτηση, οπότε φροντίστε να τραβήξετε πρώτος το όπλο σας. Αφού καταφέρετε να επιζήσετε, ψάξτε το πτώμα της και θα πάρετε ένα μπρούντζινο κλειδί. Ανεβείτε τώρα στη ράμπα και ανοίξτε την πόρτα. Ακολουθήστε τις ράγες και στρίψτε αριστερά, για να φτάσετε σε ένα δωμάτιο με λάβα. Προσπεράστε το και, μόλις βγείτε από τις γραμμές, στρίψτε δεξιά. Πλησιάστε στην προεξοχή, κατεβείτε κάτω και στρίψτε αριστερά. Μπείτε στο δωμάτιο με τους μεταλλικούς τοίχους και προσέξτε την τρύπα στον τοίχο. Μπείτε μέσα και προχωρήστε. Μόλις βγείτε, κατευθυνθείτε προς την απέναντι αριστερή γωνία και μπείτε στη μεταλλική πόρτα αριστερά σας. Θα βρεθείτε πάνω σε ένα μεταλλικό περβάζι και δεξιά σας θα δείτε ένα ελιξίριο. Προχωρήστε λίγο και στρίψτε αριστερά, για να φτάσετε σε ένα δωμάτιο με δύο κιβώτια. Πηδήξτε πάνω στο κοντινότερο και, από εκεί, στην προεξοχή του πέτρινου τοίχου. Απέναντι και δεξιά σας βρίσκεται μια ξύλινη σανίδα. Προχωρήστε λίγο και πηδήξτε πάνω της. Οταν φτάσετε πάνω της, προχωρήστε κατά μήκος, μέχρι να φτάσετε στο κατάλληλο σημείο για να πηδήξετε σε αυτήν που βρίσκεται κάθετα και από κάτω. Περπατήστε πάνω στη δεύτερη σανίδα και θα συναντήσετε μερικές ακόμη ράγες. Πηδήξτε κάτω και ακολουθήστε τις γραμμές από την αριστερή πλευρά. Προχωρήστε προς τα πάνω και στη συνέχεια προς τα κάτω. Θα φτάσετε στο δωμάτιο με τον ανελκυστήρα, όπου στα δεξιά σας θα δείτε μερικές ακόμη ράγες. Προχωρήστε πάνω σε αυτές όπου βρίσκεστε, μέχρι να μπορέσετε να πηδήξετε πάνω στις άλλες. Κάνετε save και ακολουθήστε τις νέες ράγες μέχρι να φτάσετε σε μια μονάδα επεξεργασίας. Κατευθυνθείτε προς το τέλος των γραμμών, προσπερνώντας την πόρτα στα αριστερά σας. Από εκεί, πηδήξτε πάνω στο διάδρομο μεταφοράς και ακολουθήστε τον μέχρι να φτάσετε στις πρέσες. Κάνετε άλμα προς τα αριστερά και κατεβείτε τη σκάλα. Κατευθυνθείτε τώρα προς τη ράμπα που βρίσκεται στο βάθος του δωματίου και θα βρεθείτε σε ένα μονοπάτι δίπλα σε λάβα. Προχωρήστε στο τούνελ και θα φτάσετε σε μια διασταύρωση. Κάνετε αριστερά, μετά δεξιά και μετά πάλι δεξιά. Θα αντιμετωπίσετε τον Dr Death, οπότε καλό είναι να έχετε αποθηκεύσει προηγουμένως το παιχνίδι σας. Φροντίστε να τον σκοτώσετε, γιατί αν δεν τα καταφέρετε, όχι μόνο θα σκοτωθείτε, αλλά θα χάσετε και μια εντυπωσιακή κινηματογραφική σκηνή.

CLIFFS

Εδώ θα σας δώσουμε κάποιες γενικές οδηγίες για την πορεία που πρέπει να ακολουθήσετε. Οι γρίφοι που θα συναντήσετε δεν θα έχουν πάντα την ίδια λύση - είναι διαφορετικές από παιχνίδι σε παιχνίδι -, ενώ ο αρχηγός του επιπέδου μπορεί να εμφανιστεί οποιαδήποτε στιγμή (από ένα σημείο και μετά). Γι' αυτό κάνετε συχνά save και έχετε τα μάτια σας δεκατέσσερα. Οταν λοιπόν ξεκινήσετε, ανεβείτε στο μονοπάτι και "καθαρίστε" το. Στη συνέχεια διασχίστε το ποτάμι και φτάστε στην απέναντι όχθη. Κοιτάξτε τώρα πίσω, στην προεξοχή της δεξιάς πλευράς, και πυροβολήστε τους εχθρούς που θα δείτε. Προχωρήστε τώρα πάνω στην ξηρά και βουτήξτε στο ποτάμι για να φτάσετε απέναντι. Στρίψτε δεξιά και συνεχίστε, μέχρι να φτάσετε σε ένα σπίτι. Μπείτε μέσα και κοιτάξτε προς τη γωνία για να πάρετε ένα πέτρινο κλειδί. Βγείτε τώρα από την πόρτα και ανηφορίστε στο τούνελ. Στην έξοδό του θα βρεθείτε μπροστά από έναν λάκκο. Εδώ θα πρέπει να προχωρήσετε με την εξής σειρά: αριστερά, ευθεία, αριστερά, αριστερά, ευθεία, μέσα στο λάκκο. Πάρτε το δεύτερο πέτρινο κλειδί και μπείτε στην αριστερή πόρτα. Από εκεί προχωρήστε ευθεία, μετά αριστερά και πάλι αριστερά, για να πάρετε το τρίτο πέτρινο κλειδί. Βγείτε και κάνετε αριστερά, αριστερά, δεξιά, αριστερά, ευθεία και μπείτε μέσα στο λάκκο. Πάρτε το τέταρτο πέτρινο κλειδί και βγείτε από την αριστερή πόρτα. Στη συνέχεια προχωρήστε αριστερά και κάνετε αριστερά, αριστερά, για να βρείτε το λάκκο με το πέμπτο πέτρινο κλειδί. Βγείτε τώρα από την αριστερή πλευρά και επιστρέψτε στο ποτάμι. Οταν φτάσετε, στρίψτε αριστερά και μπείτε μέσα στην πόρτα. Θα βρεθείτε σε έναν χώρο με τρεις υποδοχές για τα πέτρινα κλειδιά σας. Θα χρειαστεί να βρείτε ποιο κλειδί ταιριάζει σε κάθε υποδοχή, οπότε καλή υπομονή. Οταν πετύχετε το σωστό συνδυασμό, μην πετάξετε τα κλειδιά που περισσεύουν και πηδήξτε κάτω από τη γέφυρα. Στη συνέχεια μπείτε στο σπίτι και κατεβείτε από την τρύπα. Οταν φτάσετε σε κάποιο επίπεδο τοίχωμα, βγείτε από το νερό και πηδήξτε μέσα στο λάκκο που θα δείτε. Πάρτε το στρογγυλό πέτρινο κλειδί και θα δείτε να κατεβαίνει η γέφυρα. Κάνετε αμέσως save γιατί μπορεί να εμφανιστεί ανά πάσα στιγμή ο Two-Feathers. Επίσης καλό είναι να κάνετε save από εδώ και πέρα γιατί δεν είναι δα και εύκολος αντίπαλος.

Αφού λοιπόν δείτε να κατεβαίνει η γέφυρα, κοιτάξτε προς την πλαγιά και σκοτώστε όσους βρίσκονται πάνω. Επειτα στρίψτε δεξιά και επαναλάβετε με τους παρανόμους που βρίσκονται στην οροφή. Κατευθυνθείτε τώρα προς την άκρη της πλαγιάς και κάνετε το γύρο του βράχου. Μπείτε στην πόρτα που θα δείτε και στρίψτε δεξιά. Πάρτε τα δωράκια από το αριστερό δωμάτιο και προχωρήστε ευθεία για ένα ακόμη ελιξίριο. Στο επόμενο αριστερό δωμάτιο βρίσκεται μια ράμπα. Ανεβείτε και προχωρήστε στο νέο δωμάτιο μέχρι να δείτε μια πόρτα στα δεξιά. Τώρα στρίψτε αριστερά και σκύψτε για να μπορέσετε να μπείτε σε μια μυστική περιοχή, αναζητώντας



τον Two-Feathers. Αν δεν τον βρείτε εκεί, βγείτε έξω και μπείτε στην πόρτα. Αν δεν έχετε συναντήσει τον Two-Feathers μέχρι τώρα, θα σας περιμένει πίσω από την πόρτα. Αν όχι, τότε κοιτάξτε ξανά στις προηγούμενες τοποθεσίες. Αργά ή γρήγορα, πάντως, θα τον συναντήσετε και θα τον σκοτώσετε - καλή τύχη - ολοκληρώνοντας το επίπεδο αυτό.

BOB GRAHAM'S RANCHE

Οι δυσκολίες θα αρχίσουν προτού καν ξεκινήσετε το επίπεδο. Στην εισαγωγική σκηνή θα μάθετε ότι κλάπηκαν όλα τα όπλα σας και ότι έχετε μείνει μόνο με τις γυμνές γροθιές σας. Μάλιστα... Αφού κάνετε τους απαραίτητους αναθεματισμούς, ανεβείτε στο κιβώτιο και βγείτε από την καλύβα. Εδώ θα πρέπει να σκοτώσετε αυτόν που θα σας επιτεθεί για να αποκτήσετε ένα μαχαίρι, που τώρα θα είναι το ισχυρότερο όπλο σας - τουλάχιστον μέχρι να βρείτε πυρομαχικά και όπλα. Κατευθυνθείτε προς το πίσω μέρος του αχυρώνα και ανεβείτε στη ράμπα. Θα φτάσετε στο δεύτερο όροφο, όπου θα δείτε δύο πόρτες. Μπείτε στη δεξιά και μαχαιρώστε τον τύπο που σας περιμένει δίπλα στα κιβώτια. Ψάξτε το πτώμα του και πάρτε το σιδερένιο κλειδί. Κατεβείτε κάτω και αναζητήστε μια ξύλινη πόρτα με σήμα ένα "Z". Ανοίξτε την και πάρτε το λοστό. Στη συνέχεια βγείτε από το κτίριο και κατευθυνθείτε προς το διπλανό κτίσμα. Χρησιμοποιήστε το λοστό για να ανοίξετε τη μεγάλη πόρτα και προχωρήστε μέχρι να δείτε το κεκλιμένο ταβάνι. Κάνετε αριστερή στροφή και ανοίξτε την πόρτα. Ανεβείτε στη ράμπα και δείτε το κρεμασμένο κιβώτιο στο επόμενο δωμάτιο. Πυροβολήστε το σκοινί που κρατάει το κιβώτιο μέχρι να σπάσει και να πέσει (το κιβώτιο) κάτω. Βγείτε τώρα από το κτίριο και κάνετε το γύρο του μέχρι να φτάσετε σε μια μικρή πόρτα. Ανοίξτε την και παρατηρήστε την τρύπα που άνοιξε το κιβώτιο που έπεσε. Μπείτε στην τρύπα και προχωρήστε μέχρι να φτάσετε σε μια πόρτα στο τέλος. Ανοίξτε την και θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με τζάκι. Προχωρήστε δεξιά από το τζάκι και θα φτάσετε σε μια κουζίνα. Κατευθυνθείτε στη γωνία ανάμεσα στο τζάκι και το τραπέζι. Ανεβείτε τις σκάλες προς τον επάνω όροφο και μπείτε στην πρώτη πόρτα (από τις δύο) που θα δείτε μπροστά σας. Στη συνέχεια θα δείτε άλλες δύο πόρτες, μία μπροστά και μία δεξιά σας. Διαλέξτε την μπροστινή και θα φτάσετε σε άλλη μια πόρτα. Ανοίξτε και θα φτάσετε σε ένα δωμάτιο γεμάτο με κιβώτια. Στην απέναντι δεξιά γωνία του υπάρχει ένα ατσάλινο κλειδί. Πάρτε το και βγείτε από το κτίριο, κατευθυνόμενος προς το ράντσο. Ανοίξτε τη μεγάλη πύλη αλλά μην μπείτε από την κεντρική είσοδο. Αντίθετα, πηγαίνετε στο πίσω μέρος του κτιρίου και προχωρήστε προς τις δύο πόρτες στην αυλή. Μπείτε στην πόρτα μπροστά σας, σε έναν χώρο που θυμίζει βιβλιοθήκη. Προσέξτε τις θέσεις των βιβλίων πάνω στα ράφια δεξιά της πόρτας. Κρατήστε, αν θέλετε, σημειώσεις και προχωρήστε ευθεία προς την πόρτα. Ανοίξτε την και στρίψτε δεξιά στο διάδρομο. Ανεβείτε τις σκάλες, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε στο δεύτερο όροφο της βιβλιοθήκης. Πλησιάστε τη γωνία που βρίσκεται απέναντι από τις σκάλες και πατήστε το σκαλάκι που προεξέχει. Θα ακούσετε έναν ήχο, κάτι που θα σημαίνει ότι μετακινήθηκαν τα ράφια με τα βιβλία που είχατε δει προηγουμένως. Πηδήξτε τώρα στον πρώτο όροφο και μπείτε στη βιβλιοθήκη. Προσέξτε το σβηστό τζάκι στο δωμάτιο. Πλησιάστε το και πατήστε τη spacebar για να μετακινηθεί μια μπάρα. Στη συνέχεια, βγείτε έξω και μπείτε στο τζάκι του πρώτου ορόφου. Κατεβείτε τώρα στα χαμηλότερα επίπεδα του σπιτιού, αφού πρώτα κάνετε save. Για να πάρετε το πανίσχυρο gatling gun, προχωρήστε ευθεία, στρίψτε δεξιά, μετά αριστερά, δεξιά, ευθεία και δεξιά. Στο δωμάτιο όπου θα βρεθείτε υπάρχει το πολυπόθητο όπλο, καθώς επίσης και ένα heavy boiler plate. Βγείτε από το δωμάτιο και προχωρήστε αριστερά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία και δεξιά (όχι από την πόρτα). Στρίψτε τώρα αριστερά και θα συναντηθείτε με τον Backshot Bill Morgan. Φερθείτε του όπως του αρμόζει και προχωρήστε στο διάδρομο, μέχρι να φτάσετε στο σκοτεινό δωμάτιο δεξιά. Πηδήξτε πάνω στα τρία ξύλινα αντικείμενα που θα δείτε με την εξής σειρά: πρώτα στο δεξί, μετά στο αριστερό, στο μπροστινό, στο δεξί και, τέλος, στο αριστερό. Στη συνέχεια θα χρειαστεί να κάνετε ένα δύσκολο άλμα για να φτάσετε στην απέναντι προεξοχή του τζακιού, οπότε καλό είναι να κάνετε save. Μετά καθαρίστε το διάδρομο από αυτούς που σας κλείνουν το δρόμο και πάρτε το μπρούντζινο κλειδί που βρίσκεται κοντά στον τοίχο. Βγείτε τώρα από την πόρτα και κατευ-



θυνθείτε προς τα αριστερά, για να φτάσετε σε μία ακόμη πόρτα. Κάνετε οπωσδήποτε save γιατί πίσω από την πόρτα βρίσκεται ο Bob Graham με τη Sarah. Μόλις ανοίξετε την πόρτα, παρακολουθήστε τη σκηνή, αλλά μη χαλαρώσετε γιατί αμέσως μετά θα αντιμετωπίσετε τον Graham. Είναι ο τελευταίος "κακός" του παιχνιδιού, οπότε βάλτε τα δυνατά σας. Πάρτε λοιπόν την εκδίκηση που περιμένατε και παρακολουθήστε την κινηματογραφική σκηνή που ακολουθεί. Αυτό ήταν! Μόλις τερματίσατε το Outlaws!

ΙΣΤΟΡΙΚΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Στη συνέχεια αναφέρουμε κάποιες γενικές οδηγίες για όσους από εσάς ασχοληθούν με τις ιστορικές αποστολές του παιχνιδιού. Εχετε υπόψη σας, πάντως, ότι δεν αναφέρονται πιθανές κρυφές τοποθεσίες και power-up, αφού δεν παίζουν σημαντικό ρόλο στην ολοκλήρωση των αποστολών αυτών. Είναι, λοιπόν, μια καλή ευκαιρία να τις ανακαλύψετε μόνοι σας και να εξασκήσετε τις ικανότητες που αποκτήσατε στο κυρίως παιχνίδι.

SANCHEZ

Το επίπεδο αυτό δεν αποτελεί υπόδειγμα σταθερότητας ως προς την πορεία που πρέπει να ακολουθήσετε και τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να ολοκληρωθεί. Οι γραμμές που ακολουθούν θα σας οδηγήσουν προς την ολοκλήρωση, αλλά μπορείτε να αυτοσχεδιάσετε και να το τερματίσετε με όποιον τρόπο επιθυμείτε.

Θα ξεκινήσετε απέναντι από ένα φρούριο. Πλησιάστε το και σκοτώστε τους εχθρούς που θα δείτε πάνω στα τείχη. Μέσα στο κτίριο θα βρείτε δυναμίτη. Πάρτε τον, βγείτε έξω και κατευθυνθείτε προς μια περιφραγμένη περιοχή, μέσα στην οποία υπάρχουν άλογα. Ψάξτε στον τοίχο και θα δείτε μια τρύπα. Μπείτε μέσα και, μόλις φτάσετε στον χώρο με το χώμα στο πάτωμα, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε. Θα φτάσετε σε ένα σημείο που εμείς ονομάζουμε σημείο Χ. Από εκεί, ακολουθήστε τη δεξιά διαδρομή, για να φτάσετε μπροστά από ένα σιδερένιο κλειδί. Πάρτε το και γυρίστε στο σημείο Χ. Επιλέξτε τώρα την αριστερή διαδρομή και παρατηρήστε, στο τέλος της, τη ρωγμή στον τοίχο. Πετάξτε μέσα το δυναμίτη και καλυφθείτε. Αφού ανοίξει μία τρύπα, μπείτε μέσα και πάρτε το σάκο με το χρυσάφι. Επίσης, κατεβάστε το μοχλό και βγείτε από το παράθυρο. Κοιτάξτε τώρα προς το κτίριο, από το οποίο πήρατε το δυναμίτη. Κάνετε το γύρο του και θα φτάσετε σε μερικά κιβώτια που υπάρχουν στην αριστερή πλευρά του. Προχωρήστε κατά μήκος του τείχους, μέχρι να φτάσετε σε ένα παράθυρο με κάγκελα. Ανοίξτε την πόρτα που υπάρχει δίπλα από το παράθυρο και ανεβείτε τα σκαλιά στο εσωτερικό. Προχωρήστε ευθεία και, μόλις φτάσετε στα τείχη, στρίψτε αριστερά. Υστερα από λίγο θα βρεθείτε σε ένα αδιέξοδο. Αριστερά θα υπάρχει ένα δωμάτιο με δύο πόρτες και δεξιά ένα άλλο που οδηγεί σε ένα πέρασμα. Ακολουθήστε το αριστερό πέρασμα και βγείτε έξω. Στρίψτε δεξιά στη γωνία, προσπεράστε το κιβώτιο και πάρτε το μπρούντζινο κλειδί. Στη συνέχεια επιστρέψτε στην είσοδο και κάνετε μεταβολή, έτσι ώστε να βλέπετε προς το κτίριο. Κατευθυνθείτε προς τη δεξιά κοντινή γωνία και ανεβείτε τις σκάλες. Ακολουθήστε την αριστερή διαδρομή και, όταν φτάσετε σε ένα δωμάτιο, κοιτάξτε προς το κιβώτιο. Θα πάρετε ένα ατσάλινο κλειδί. Γυρίστε πίσω στην κορυφή της σκάλας και ακολουθήστε τώρα τη δεξιά διαδρομή. Θα φτάσετε σε μια πόρτα, η οποία οδηγεί έξω από το κτίριο, πάνω σε μια μαρκίζα. Βλέπετε το παράθυρο απέναντι από το μονοπάτι; Πηδήξτε προς τα εκεί και μπείτε στο δωμάτιο. Ψάξτε τώρα για ένα δωμάτιο με τρία κιβώτια. Από εκεί, ακολουθήστε την αριστερή διαδρομή και πλησιάστε τη γωνία με τα κιβώτια. Πάρτε το λοστό και επιστρέψτε στο δωμάτιο με τα τρία κιβώτια. Επιλέξτε τώρα την άλλη διαδρομή και θα φτάσετε σε μια κλειδωμένη πόρτα. Χρησιμοποιήστε το λοστό και κατεβείτε τις σκάλες που θα δείτε. Εδώ κοντά βρίσκεται ο Sanchez, οπότε κάνετε ένα γρήγορο save. Πάρτε τώρα τα μαχαίρια από το τραπέζι και προχωρήστε από την αριστερή διαδρομή. Μπείτε στην αριστερή πόρτα και θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με κιβώτια και... τον Sanchez. Κλείστε του ραντεβού με το Δημιουργό του και εξερευνήστε τα υπόλοιπα δωμάτια. Σε κάποιο από αυτά θα βρείτε μία ράβδο χρυσού. Κατεβείτε τώρα τα σκαλιά στη δεξιά πλευρά του δωματίου και ανοίξτε την αριστερή πόρτα. Θα βρεθείτε έξω από το κτίριο, οπότε ανεβείτε στο άλογό σας και απομακρυνθείτε θριαμβολογώντας...

BLOODEYE TIM

Οταν ξεκινήσετε, γυρίστε προς τα πίσω και πάρτε την πριονισμένη καραμπίνα. Προχωρήστε τώρα στο μονοπάτι και, αφού διασχίσετε τη γέφυρα, θα φτάσετε σε ένα τούνελ. Μόλις βγείτε από το τούνελ, προχωρήστε ευθεία και ανεβείτε τη ράμπα. Προχωρήστε γύρω από τον ξύλινο τοίχο, περάστε τη γέφυρα και μπείτε στο επόμενο τούνελ. Στην έξοδο, κάνετε δεξιά και περάστε δίπλα από το βράχο. Κάνετε στροφή, έτσι ώστε να βλέπετε το φρούριο. Κάνετε μεταβολή και θα δείτε μπροστά σας μια καλύβα. Ανεβείτε στο βράχο που υπάρχει δίπλα και από εκεί πηδήξτε στην οροφή της καλύβας. Ψάξτε για μια τρύπα στην οροφή και πηδήξτε μέσα. Θα πάρετε χρυσό και έναν λοστό, τον οποίο θα χρησιμοποιήσετε για να ανοίξετε την πόρτα. Βγείτε έξω και κατευθυνθείτε προς το κτίριο το οποίο κοιτούσατε προηγουμένως. Πλησιάστε στην αριστερή του γωνία και μπείτε από την δεξιά πόρτα. Στο επόμενο δωμάτιο θα βρείτε μια ράβδο χρυσού. Βγείτε τώρα από την πόρτα και ανεβείτε στη ράμπα που θα δείτε στην απέναντι πλευρά του κτιρίου. Θα βρείτε ένα ατσάλινο κλειδί. Πάρτε το και βγείτε από το φρούριο. Κατευθυνθείτε τώρα προς την καλύβα και στρίψτε αριστερά. Περάστε μέσα από το άνοιγμα στο βράχο. Τώρα θα πρέπει να βλέπετε δύο φρούρια, ένα δεξιά και ένα αριστερά. Μπείτε στο δεξί φρούριο και ανοίξτε την πρώτη πόρτα αριστερά σας. Μπείτε μέσα και ανοίξτε άλλη μια πόρτα, για να βρεθείτε σε ένα δωμάτιο που έχει σιδερένια κάγκελα στο παράθυρο. Πάρτε το σιδερένιο κλειδί και επιστρέψτε στην είσοδο. Προχωρήστε τώρα προς την απέναντι αριστερή γωνία. Ανοίξτε την πόρτα και πάρτε τα μαχαίρια από το τραπέζι. Κάνετε αμέσως save γιατί από πάνω σας, περίπου στη μέση του δεύτερου πατώματος, βρίσκεται ο Bloodeye Tim. Ξεμπερδέψτε μια και καλή μαζί του και πάρτε το χρυσάφι από το πτώμα του. Βγείτε στη συνέχεια από το φρούριο και προχωρήστε ευθεία, μέχρι να φτάσετε στον πέτρινο τοίχο. Εκεί, κάνετε αριστερά και περάστε από το άνοιγμα στον ξύλινο τοίχο. Στρίψτε δεξιά και πλησιάστε προς τον καρφωμένο πάσσαλο. Κατεβείτε κάτω και μπείτε στο τούνελ. Οταν βγείτε, προσπεράστε τη γέφυρα και ανεβείτε στο άλογό σας. Πάει κι αυτό...

"DYNAMITE" DICK CLIFTON

Πηγαίνετε αριστερά από το σημείο από όπου θα ξεκινήσετε, και κατεβείτε από την αρχική θέση σας. Καθαρίστε το χώρο από τους παρείσακτους και μαζέψτε τα "καλούδια" που θα βρείτε. Στο τέλος του μονοπατιού θα δείτε μια πόλη. Βρίσκεστε στο νότιο τμήμα της. Κατευθυνθείτε (αριστερά) προς το πίσω μέρος του ξενοδοχείου και σπάστε το τζάμι για να μπείτε μέσα. Ανεβείτε τη σκάλα δεξιά σας και θα φτάσετε σε μία κρεβατοκάμαρα. Βγείτε έξω και πάρτε το δυναμίτη. Επιστρέψτε δεξιά και πάρτε το ατσάλινο κλειδί από το επόμενο δωμάτιο. Επιστρέψτε τώρα στο ξενοδοχείο, αλλά μην ανεβείτε τις σκάλες. Αντίθετα, ανοίξτε την πόρτα και πατήστε το διακόπτη. Στη συνέχεια, κατευθυνθείτε προς το μεσαίο κτίριο στο δυτικό τμήμα της πόλης. Στην αριστερή πλευρά του υπάρχει μια σκάλα. Ανεβείτε την και, αφού προχωρήσετε λίγο, χρησιμοποιήστε τις επόμενες σκάλες που θα δείτε. Ψάξτε πίσω από τα κιβώτια και θα πάρετε δυναμίτη και έναν λοστό. Θα δείτε επίσης ότι ένα κιβώτιο δεν βρίσκεται σε καλή



στρέψτε στην κρεβατοκάμαρα και τοποθετήστε το δυναμίτη σε μία ρωγμή που θα δείτε. Μπείτε στο νέο άνοιγμα και πάρτε το σάκο με το χρυσό. Επιστρέψτε τώρα στη θέση που βρισκόσαστε στην αρχή - ανάμεσα στα δύο κτίρια - και προχωρήστε δεξιά, για να μπείτε σε ένα κτίριο με πολλά κιβώτια. Ψάξτε στις γωνίες του και θα βρείτε ένα άνοιγμα, το οποίο οδηγεί σε κάτι σκάλες. Κατεβείτε τες και μπείτε στο τούνελ. Προχωρήστε και κάνετε δεξιά στην πρώτη διασταύρωση. Θα φτάσετε σε μερικές ακόμη σκάλες που, αν τις ανεβείτε, θα σας οδηγήσουν σε ένα δωμάτιο με κιβώτια. Από εκεί, κατάσταση. Ρίξτε το δυναμίτη στη ρωγμή που υπάρχει στη μία πλευρά του και πάρτε τα δωράκια που κρύβει. Βγείτε τώρα από το κτίριο και προχωρήστε βόρεια, προς το κτίριο απέναντι από τα συντρίμμια. Ανεβείτε τη σκάλα και θα φτάσετε σε μια κλειδωμένη πόρτα. Χρησιμοποιήστε το λοστό και πάρτε το σιδερένιο κλειδί. Βγείτε από το κτίριο και στρέψτε τη ματιά σας προς το κατεδαφισμένο κτίριο. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε μέχρι τον τοίχο. Κάνετε τώρα αριστερή στροφή και θα βρεθείτε μπροστά από μια πινακίδα με την ένδειξη "danger". Ανοίξτε την πόρτα του κτιρίου και προχωρήστε. Ανεβείτε τη σκάλα που θα συναντήσετε, καθώς και την επόμενη. Πατήστε το διακόπτη που θα βρείτε στο δεύτερο όροφο και κάνετε μεταβολή. Θα δείτε ένα νέο δωμάτιο, μέσα στο οποίο υπάρχει ένας ακόμη διακόπτης. Κατεβείτε από το δεύτερο όροφο και πατήστε το διακόπτη. Αν κάνετε μεταβολή, θα δείτε μια νέα ταμπέλα "danger". Μπείτε μέσα και κατεβείτε τις σκάλες. Εξολοθρεύστε τις αράχνες που θα σας επιτεθούν και προχωρήστε από την αριστερή διαδρομή. Θα βρείτε ένα μπρούντζινο κλειδί, ενώ αν πάτε στο χαμηλότερο επίπεδο θα πάρετε μια ράβδο χρυσού. Γυρίστε τώρα στη διασταύρωση και ακολουθήστε τη δεξιά διαδρομή. Θα σας οδηγήσει σε μια νέα διασταύρωση, όπου, αν ακολουθήσετε την αριστερή διαδρομή, θα πάρετε μια ακόμη ράβδο χρυσού. Προχωρήστε τώρα ανατολικά, προσπεράστε τα κτίρια και σταματήστε στη μεγάλη ξύλινη πόρτα. Ανοίξτε την πόρτα και καθαρίστε το χώρο από τα αποβράσματα. Ψάξτε κάτω από το μπαρ και πατήστε το διακόπτη που θα βρείτε. Στη συνέχεια, πηγαίνετε κάτω από το δεύτερο επίπεδο και μπείτε στη μυστική περιοχή που μόλις άνοιξε. Εδώ θα χρειαστεί να σημαδεύετε περισσότερο από τις άλλες αποστολές, αφού οι κακοποιοί έχουν αναμειχθεί με αθώους πολίτες. Στο τελευταίο δωμάτιο αριστερά υπάρχει ένας ιατρικός σάκος. Πάρτε τον και κατευθυνθείτε προς το τέλος του διαδρόμου. Βγείτε από το παράθυρο και κατεβείτε τη σκάλα. Κάνετε τώρα το γύρο του κτιρίου, μέχρι να δείτε ένα κελάρι. Είναι το αρχηγείο του Dick Clifton, οπότε κάνετε save προτού πράξετε οτιδήποτε. Αν είστε υπέρμαχοι των αναίμακτων επιλύσεων των διαφορών, θα χαρείτε ιδιαίτερα, αφού σας δίνεται η δυνατότητα να τον αιχμαλωτίσετε. Είτε τον σκοτώσετε πάντως είτε τον αιχμαλωτίσετε, δεν πρόκειται να τον ξανασυναντήσετε. Γυρίστε τώρα στην πόλη και προσπεράστε τα συντρίμμια του κατεδαφισμένου κτιρίου. Στρίψτε αριστερά και επιστρέψτε στο μονοπάτι. Τώρα είναι μια καλή ευκαιρία να εξερευνήσετε την περιοχή για πιθανές μυστικές περιοχές. Αλλιώς, προχωρήστε στην επόμενη ιστορική αποστολή.

BUCKSHOT BILL MORGAN

Κοιτάξτε δίπλα στο άλογό σας και πάρτε τον ιατρικό σάκο. Κάνετε το γύρο του συγκροτήματος και σκοτώστε τον τύπο που κάθεται δίπλα στη φωτιά. Ανεβείτε τη ράμπα και πάρτε τους δύο σάκους χρυσού, αφού πρώτα ξεπαστρέψετε τις σιχαμερές αράχνες που θα προσπαθήσουν να σας εμποδίσουν. Στη συνέχεια, επιστρέψτε πάνω και μπείτε στο συγκρότημα. Κατευθυνθείτε προς το κτίριο που βρίσκεται ευθεία μπροστά σας. Πυροβολήστε όποιον βρείτε μπροστά σας και ψάξτε πίσω από την εξέδρα, για να πάρετε τη ράβδο χρυσού. Βγείτε πάλι έξω και μπείτε σε οποιαδήποτε πόρτα κοντά στην απέναντι δεξιά γωνία του συγκροτήματος. Ανεβείτε τις σκάλες που θα δείτε και στρίψτε αριστερά, για να πάρετε μερικά δωράκια. Επιστρέψτε τώρα στις σκάλες και προχωρήστε πάνω στη μαρκίζα που βρίσκεται κατά μήκος του κτιρίου. Ανοίξτε την πόρτα στο τέλος της και σκοτώστε τους παρανόμους που θα σας επιτεθούν. Προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο και πάρτε δύο ακόμη ράβδους χρυσού. Κατευθυνθείτε τώρα προς τα δεξιά και ανεβείτε στις μαρκίζες, μέχρι να βρείτε μια κλειδωμένη πόρτα. Χρησιμοποιήστε το μπρούντζινο κλειδί και πηδήξτε

στην πλαϊνή μπάρα, προς το μονοπάτι που βρίσκεται από πίσω. Πάρτε μία ακόμη ράβδο χρυσού και επιστρέψτε στην πόρτα. Στη γωνία του δωματίου υπάρχει μια τρύπα. Μπείτε μέσα και πάρτε το μπρούντζινο κλειδί. Γυρίστε τώρα στο δωμάτιο δίπλα στη μαρκίζα και ανοίξτε την πόρτα. Πάρτε το σάκο με το χρυσό καθώς και το ατσάλινο κλειδί και βγείτε για να ακολουθήσετε την άλλη διαδρομή. Πάρτε το φτυάρι από την μπροστινή πόρτα και κατεβείτε τα σκαλιά. Ανοίξτε την πόρτα δεξιά από τη σκάλα και αντιμετωπίστε τα αντιπαθητικά έντομα που θα κλείσουν το δρόμο σας. Πάρτε τώρα το λοστό και το σάκο με το χρυσό και γυρίστε στην περιοχή με τις δύο πόρτες (εκεί όπου πήρατε το φτυάρι). Ανοίξτε την πόρτα που είχατε αφήσει - χρησιμοποιώντας το λοστό - και ετοιμαστείτε να αντιμετωπίσετε τον Buckshot Bill Morgan. Οταν εμφανιστεί το μήνυμα ότι τον αιχμαλωτίσατε, επιστρέψτε στο άλογό σας. Το επόμενο επίπεδο σας περιμένει.

ΕΠΙΠΕΔΟ MARSHAL

Προχωρήστε ευθεία μέχρι να φτάσετε σε κάτι πέτρες. Μετακινήστε τες και μπείτε μέσα στο άνοιγμα σε ένα είδος λαβυρίνθου. Αφού προχωρήσετε λίγο, θα φτάσετε σε ένα ηλιόλουστο δωμάτιο. Εδώ δεν πρέπει να πατήσετε στο φωτισμένο μέρος, οπότε σκύψτε και περπατήστε κολλητά στον τοίχο. Οταν περάσετε αυτήν τη "δοκιμασία", θα φτάσετε σε ένα μέρος με ασυνήθιστο νερό. Αν βουτήξετε μέσα, θα σας πετάξει πάλι στην ξηρά. Προσέξτε να μην κάνετε υπερβολικά μεγάλο άλμα, γιατί θα χάσετε ενέργεια όταν προσγειωθείτε στο έδαφος. Αναζητήστε τώρα ένα δωμάτιο με έναν διάδρομο αριστερά και νερό δεξιά. Μια εύκολη λύση είναι να γίνετε άτρωτος (ρίξτε μια ματιά στα cheats) και να βουτήξετε στο νερό. Στη συνέχεια κολυμπήστε προς τα δεξιά και μπείτε στη σπηλιά που βρίσκεται ένας κόκκινος διακόπτης. Πατήστε τον και ανεβείτε προς τα πάνω. Δεν θα πάθετε την παραμικρή ζημιά από το ρομπότ που θα σας επιτεθεί (ας είναι καλά το God mode) και, αφού το "απενεργοποιήσετε", προχωρήστε μέχρι να φτάσετε στο κεφάλι ενός αγάλματος. Ανοίξτε τη λάμπα και αποθηκεύστε το παιχνίδι, γιατί θα επιχειρήσετε ένα εγχείρημα που απαιτεί ταχύτητα. Πάρτε, λοιπόν, γρήγορα το κεφάλι του αγάλματος και αρχίστε να τρέχετε όσο δεν τρέξατε ποτέ στη ζωή σας. Οταν φτάσετε στη γέφυρα, μην πέσετε στο νερό, αλλά διασχίστε την. Μόλις βγείτε έξω, ανεβείτε στο άλογό σας και πατήστε τη spacebar για να προχωρήσετε στην επόμενη αποστολή.

ΕΠΙΠΕΔΟ SHERIFF

Να μια καλή ευκαιρία να εξασκήσετε το σημάδι και τα αντανακλαστικά σας, χωρίς να χρειάζεται να σπαταλήσετε ενέργεια για τη συντήρηση της φαιάς ουσίας. Καλά ακούσατε, το μόνο που πρέπει να κάνετε εδώ είναι να πυροβολείτε τους στόχους που θα εμφανίζονται μπροστά σας. Πάρτε λοιπόν τα όπλα πίσω από τον πάγκο - μπορείτε να έρχεστε ανά πάσα στιγμή για ανανέωση - και ξεκινήστε.

Υπάρχουν τρεις περιοχές στις οποίες μπορείτε να εξασκηθείτε. Στην πρώτη, που μοιάζει με περίπτερο ενός λούνα παρκ, θα πρέπει να πυροβολείτε τους στόχους που κινούνται σε τρεις παράλληλες σειρές. Δεν υπάρχει κανένας κίνδυνος, οπότε διασκεδάστε το. Στη δεύτερη, θα πρέπει να πυροβολείτε αντικείμενα και στόχους που πέφτουν από μια ράμπα. Προτείνεται σε έμπειρους παίκτες, αφού τα πάντα κινούνται τελείως απρόβλεπτα. Στην τρίτη, τέλος, περιοχή θα πρέπει να πυροβολείτε καμπάνες. Βγάλτε, λοιπόν, την καραμπίνα σας και... ας αρχίσουν οι καμπάνες.

ΕΠΙΠΕΔΟ DEPUTY

Από τα δύσβατα μονοπάτια της Αγριας Δύσης και τους αδίστακτους παρανόμους του Outlaws, θα βρεθείτε τώρα αντιμέτωπος με ...ζώα. Οχι, δεν πρόκειται περί μεταφορικής έννοιας, αλλά για τα κάθε λογής ζώα που θα βρεθούν στο δρόμο σας. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τα σκοτώσετε (άσπλαχνοι...). Οταν λοιπόν βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με τρεις εξόδους, επιλέξτε μία και σκοτώστε τον "εχθρό" που κρύβεται πίσω της.

Μόλις ολοκληρώσετε (και τις τρεις) θα ανοίξει ένα νέο πέρασμα. Περάστε μέσα, ανοίξτε την αριστερή πόρτα και θα βρείτε έναν ...σκίουρο. Στη μεσαία πόρτα βρίσκεται ο Max (από το άγνωστο στο ευρύ κοινό Sam & Max Hit The Road). Αν, τώρα, πυροβολήσετε το κανίς που βρίσκεται στη δεξιά πόρτα, θα παρακολουθήσετε ένα κωμικό (;) αποτέλεσμα.



Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ OUTLAWS

Σας παραθέτουμε τώρα κάποιες μικρές συμβουλές που θα σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες κατά τη διάρκεια των αποστολών σας. Επίσης, αναφέρουμε κάποια κόλπα που, σε συνδυασμό με τα cheats που ακολουθούν, θα απογειώσουν το gameplay και θα δώσουν στο παιχνίδι μια άλλη διάσταση. Διαβάστε παρακάτω και θα καταλάβετε τι εννοούμε:

1. Αν βρεθείτε σε δύσκολη θέση και είστε κοντά σε κάποιον χαμηλό τοίχο (π.χ. αυτός που βρίσκεται γύρω από την πόλη), μπορείτε να κάνετε άλμα πάνω του, πατώντας Shift μαζί με το πλήκτρο που έχετε επιλέξει για τα άλματα.

2. Ο δυναμίτης είναι ένας γρήγορος και αποτελεσματικός τρόπος για να "καθαρίζετε" συγκεντρωμένους εχθρούς.

3. Στο πρώτο επίπεδο πληκτρολογήστε olpostal και olash. Στη συνέχεια προχωρήστε μέχρι να βρεθείτε στην τουαλέτα. Ανοίξτε την πόρτα και ρίξτε μέσα δυναμίτη. Κολυμπήστε τώρα μέσα στον υπόνομο και θα συναντήσετε ένα... UFO. Ανοίξτε την πόρτα και θα δείτε έναν εξωγήινο να σας κοιτάει από το παράθυρο. Αν πληκτρολογήσετε olzip, θα τηλεμεταφερθείτε στο UFO για μερικές στενές επαφές τρίτου τύπου.

4. Ενεργοποιήστε το God mode στο δεύτερο επίπεδο και σκάψτε με το φτυάρι στο σκούρο σημείο του εδάφους, ανοίγοντας μια τρύπα. Μόλις εμφανιστεί ο Sanchez, τραβήξτε τον προς την τρύπα και θα πέσει μέσα. Βγείτε τώρα έξω από το κτίριο και ικανοποιήστε τις σαδιστικές σας τάσεις. Αν παρ' όλα αυτά νιώθετε ανικανοποίητος, κάνετε το εξής: Ανάψτε ένα δυναμίτη και ρίξτε τον μέσα. Μπουμ... (συνοδευόμενο από ένα σατανικό γέλιο)

ΚΩΔΙΚΟΙ ΕΠΙΠΕΔΩΝ

Olhideout	Slim's Hideout	(1ο επίπεδο)
Oltown	Sanctuary	(2ο επίπεδο)
Oltrain	Train	(3ο επίπεδο)
Olcanyon	Canyon	(4ο επίπεδο)
Olmill	Saw Mill	(5ο επίπεδο)
Olsimms	Simms	(6ο επίπεδο)
Olminer	Mines	(7ο επίπεδο)
Olcliff	Cliffs	(8ο επίπεδο)
Olranch	Bob Graham's Ranch	(9ο επίπεδο)

5. Στο έκτο επίπεδο πηγαίνετε στη μικρή λίμνη δίπλα στο οχυρό. Εκεί, ανάψτε έναν δυναμίτη και ρίξτε τον μέσα. Σταθείτε εκεί και θα τιναχτείτε στο αέρα. Προσπαθήστε τώρα να πέσετε μέσα στη λίμνη. Αν δεν τα καταφέρετε, ξαναπροσπαθήστε.

6. Μια καλή τακτική για να εξολοθρεύετε εντυπωσιακά τους αντιπάλους σας είναι να αφήνετε σβηστούς δυναμίτες σε κοντινές αποστάσεις και να τους πυροβολείτε όταν πλησιάζουν εχθροί. Θα ακολουθήσει μια σειρά εντυπωσιακών εκρήξεων.

7. Αν είστε λάτρεις των γιγαντιαίων εκρήξεων, τότε διαβάστε το παρακάτω. Πληκτρολογήστε olderlite για να ακινητοποιήσετε όλους τους αντιπάλους. Στη συνέχεια, πληκτρολογήστε τα olpostal και olash και θα πάρετε απεριόριστο δυναμίτη. Σπείρετε τώρα όλη την πόλη με δυναμίτη, με τέτοιον τρόπο, ώστε αν πυροδοτήσετε τον τελευταίο, να ανατιναχθούν οι προηγούμενοι ένας-ένας. Πληκτρολογήστε τώρα olairhead για να απογειωθείτε και περιμένετε. Ύστερα από περίπου τριάντα λεπτά θα παρακολουθήσετε ένα εκρηκτικό εφέ που θα ζήλευε ακόμα και το ίδιο το Hollywood.

8. Αν παρασύρετε έναν εχθρό σε ανοικτή περιοχή, κοντά σε κτίριο, και πετάξετε εναντίον του μερικούς δυναμίτες, θα εκτοξευθεί στον αέρα και θα προσγειωθεί στην οροφή του κτιρίου.

9. Βρείτε έναν σωρό και τοποθετήστε αμέτρητες ποσότητες σβηστού δυναμίτη (πληκτρολογήστε olpostal και olash για να αποκτήσετε απεριόριστο). Στη συνέχεια ανεβείτε πάνω, ενεργοποιήστε το God mode και ανάψτε έναν ακόμη δυναμίτη. Θα εκτοξευτείτε στον αέρα και θα φτάσετε τόσο ψηλά, ώστε θα μπορείτε να βλέπετε όλη την έκταση του επιπέδου.

10. Άλλο ένα κόλπο για ένα πάρτι εκρήξεων. Πληκτρολογήστε olimyella και olash και βρείτε ένα δωμάτιο με παράθυρα. Γεμίστε το με δυναμίτη και ...αρχίστε το χορό.

11. Πληκτρολογήστε olimyella για να ενεργοποιήσετε το God mode και olash για να πάρετε απεριόριστα πυρομαχικά. Ανάψτε τώρα έναν δυναμίτη, αλλά μην τον πετάξετε. Βάλτε σημάδι μια παρέα εχθρών και κατευθυνθείτε προς τα πάνω τους. Θα μαντεύετε, πιστεύω, τη συνέχεια.



CHEATS

Olimyella: Γίνεστε άτρωτος (God mode)
Olpostal: Όλα τα όπλα
Olairhead: Απογείωση
Olash: Απεριόριστα πυρομαχικά
Oler: Πλήρης ενέργεια-υγεία
Olstinnett: Κινείστε με το gatling gun
Olcds: Εμφάνιση του χάρτη του επιπέδου
Olyahoo: Παίρνετε το σήμα του σερίφη
Olscore: Περνάτε απευθείας στο επόμενο επίπεδο
Oljackpot: Όλα τα αντικείμενα στο inventory
Olredlite: Ακινητοποιήστε-"παγώστε" τους εχθρούς σας
Olzip: Τηλεμεταφορά
Olscreening: Δείτε όλες τις κινηματογραφικές σκηνές
Olopec: Πάρτε λάδι
Olgusher: Απεριόριστο λάδι
Olbounce: Δυνατότητα για μεγάλα άλματα
Olwimpy: Αυτόματο γέμισμα των όπλων σας
Oltombstone: Άμεση αυτοκτονία ■


STOP
ΠΡΟΣΟΧΗ!
ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΑΝΟΙΧΤΑ ΜΥΑΛΑ
ΦΑΚΕΛΟΣ
U.F.O.
ΜΙΑ ΠΟΛΥΣΕΛΙΔΗ ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ
με όλα όσα θα θέλατε να ξέρετε και
ΤΟΛΜΑΜΕ ΝΑ ΣΑΣ ΠΟΥΜΕ...
50 χρόνια ιπτάμενοι δίσκοι
Μεθοδολογία έρευνας σε θέματα UFOs
Ανάλυση φωτογραφιών UFOs
Roswell 1947
Το φιλμ της αυτοψίας του Santilli
UFOs στην Ελλάδα
Απαγωγές από εξωγήινους
Εξωγήινα εμφυτεύματα
Greys
Fermi Paradox - Drake Equation
...και πολλά ακόμα θέματα
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟΝ ΙΟΥΝΙΟ
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ για όσους αντέχουν την αλήθεια
Μία ειδική έκδοση του περιοδικού
2 0 0 1
ΦΑΚΕΛΟΣ X

EGYPT

ΤΟ ΤΕΡΠΝΟΝ ΜΕΤΑ ΤΟΥ ΩΦΕΛΙΜΟΥ

Ακόμη ένα ποιοτικό adventure από την Cryo, που αυτή τη φορά δεν φροντίζει μόνο για την ψυχαγωγία μας. Οντας ταυτόχρονα παιχνίδι, εικονικό μουσείο και interactive εγκυκλοπαίδεια, μας ταξιδεύει στο χρόνο, τρεις χιλιάδες χρόνια πριν, και μας καλεί να γνωρίσουμε την αρχαία Αίγυπτο. Πρωτότυπος και ευχάριστος τίτλος, είναι μεταφρασμένος στην ελληνική γλώσσα για να είναι προσιτός σε όλους.

Από την Ελίνα Παντοβάνη

Adventure

Προτού συνεχίσετε να διαβάζετε, η περιπλάνησή σας στην αρχαία Αίγυπτο θα είναι πολύ πιο εύκολη, αν κάνετε σωστή χρήση των λειτουργιών του παιχνιδιού. Καταρχήν η ζώνη τεκμηρίωσης, η εκτενής βάση δεδομένων που περιλαμβάνει το παιχνίδι, δεν εξυπηρετεί μόνο πολιτιστικούς σκοπούς. Μπορεί να σας τροφοδοτήσει με πληροφορίες πολύτιμες για την κατανόηση πολλών από τα στοιχεία που θα συναντήσετε κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς σας. Επίσης εξετάζετε τις νέες οπτικές ενδείξεις, που αποθηκεύονται αυτόματα στο inventory σας καθώς περνάτε από τις διάφορες τοποθεσίες (κάνετε κλικ στο εικονίδιο του αστεριού στη δεξιά πλευρά της μπάρας και επιλέξτε την ένδειξη που σας ενδιαφέρει), γιατί σας παρέχουν σημαντικά στοιχεία που μπορούν να σας βοηθήσουν να προχωρήσετε. Τέλος, μην ξεχνάτε ότι θα πρέπει να συμπληρώσετε οπωσδήποτε το κωδικοποιημένο μήνυμα, προκειμένου να τελειώσετε το παιχνίδι. Ωστόσο, αν ανακαλύψετε ότι περάσατε από μια τοποθεσία χωρίς να συνδυάσετε το κωδικοποιημένο μήνυμά σας με μια οπτική ένδειξη, ώστε να προστεθεί μια καινούρια εικόνα, μην ανησυχείτε: Η οπτική ένδειξη που έχετε ξεχάσει βρίσκεται αποθηκευμένη στο inventory σας, έτσι το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να την εξετάσετε και να τη συνδυάσετε με το μήνυμά σας. Και πού ξέρετε; Αν ακολουθήσετε αυτές τις συμβουλές, ίσως να μην χρειαστεί να διαβάσετε τη συνέχεια.

ΣΤΟΝ ΤΑΦΟ ΤΟΥ ΣΕΤΙ Α'

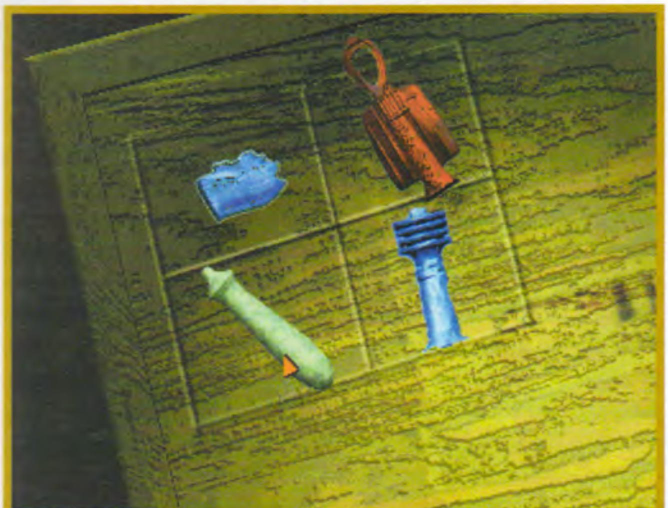
Στην εισαγωγή του παιχνιδιού λαμβάνετε ένα γράμμα από την Κόμπρα, το μυστηριώδη αγγελιαφόρο, όπου σας γράφει ότι ο πατέρας σας είναι αθώος. Ξεκινάτε λοιπόν για τον τόπο του εγκλήματος, τον τάφο του Σέτι Α' στην Κοιλάδα των Βασιλέων. Εξω από τον τάφο σάς περιμένει ο Μοντουμές, ο αρχηγός της αστυνομίας. Μιλήστε του και θα σας δώσει έναν δαυλό.

Χρησιμοποιήστε το δαυλό στην είσοδο του τάφου, για να μπείτε μέσα. Προχωρήστε μία φορά ευθεία και στο τέλος των σκαλοπατιών κάνετε μεταβολή και πάρτε τη σανίδα. Αποθηκεύστε το παιχνίδι σας, κάνετε μεταβολή και κατευθυνθείτε ξανά προς τα έγκατα του τά-





φου. Προχωρήστε έξι φορές ευθεία και θα βρεθείτε μπροστά σε ένα πηγάδι. Τοποθετήστε τη σανίδα πάνω στο χάσμα και περάστε απέναντι. Θα βρεθείτε σε μια αίθουσα με πολυάριθμες κολόνες. Συνεχίστε να προχωρείτε ευθεία, μπείτε στην επόμενη αίθουσα και προχωρήστε μέχρι το βάθος. Στρίψτε δεξιά και πάρτε το ραβδί που είναι ακουμπισμένο στην κολόνα. Επιστρέψτε στην προηγούμενη αίθουσα, προχωρήστε μέχρι το τέρμα της (ώστε το πηγάδι να βρίσκεται ακριβώς μπροστά σας) και στρίψτε δεξιά. Προχωρήστε μία φορά ευθεία, στρίψτε δεξιά και εξετάστε την κολόνα που βρίσκεται μπροστά σας (θα εμφανιστεί η ένδειξη "Φθα"). Κάνετε κλικ πάνω στο θεό Φθα για να δείτε ένα κοντινό πλάνο και χρησιμοποιήστε εκεί το κωδικοποιημένο μήνυμα, για να πάρετε το πρώτο στοιχείο.


Η λύση του γρίφου των φυλακτών.

Στρίψτε στην αριστερή πλευρά της κολόνας, προχωρήστε ευθεία, κατεβείτε τα σκαλοπάτια και συνεχίστε ευθεία, μέχρι να συναντήσετε μια αίθουσα με έξι κολόνες. Από την είσοδο της αίθουσας στρίψτε δεξιά, προχωρήστε μία φορά ευθεία και μπείτε στο μικρό δωμάτιο. Στο δάπεδο στα δεξιά σας καραδοκεί μια κόμπρα. Χρησιμοποιήστε το ραβδί σας για να τη σκοτώσετε και πάρτε το φυλακτό.

Επιστρέψτε στην είσοδο της αίθουσας με τις έξι κολόνες και κατευθυνθείτε ευθεία προς την αίθουσα που βρίσκεται μπροστά σας (αίθουσα της σαρκοφάγου), όπου βρίσκονται ο Ιμενάχτ και ο Ινερχαού. Κατεβείτε τα σκαλοπάτια και στη συνέχεια κατεβείτε στο άνοιγμα και εξετάστε τις πέτρες. Σηκώστε τις πέτρες για να αποκαλύψετε το όστρακο και πάρτε το. Εξετάστε το όστρακο στο inventory σας (τοποθετήστε το στο εικονίδιο του ερωτηματικού): Κάνετε κλικ πάνω του για να δείτε την πίσω πλευρά του και θα ανακαλύψετε έναν χαραγμένο χάρτη. Κάνετε ξανά κλικ στο όστρακο, ώστε να εμφανιστεί και πάλι η πλευρά του με τον πίθηκο, και βγείτε από το inventory.

Βγείτε από το άνοιγμα και πηγαίνετε στον Ιμενάχτ και στον Ινερχαού. Δείξτε το όστρακο και το φυλακτό στον Ιμενάχτ. Θα σας μιλήσει για τον Ορι και θα σας δώσει το δαχτυλίδι του, που θα σας προσφέρει ελεύθερη πρόσβαση στο χωριό των εργατών. Βγείτε από τον τάφο και μιλήστε με τον Μοντουμές, ο οποίος θα σας οδηγήσει στον τόπο της ημερήσιας αναφοράς των εργατών του τάφου. Ο αρχηγός των εργατών θα σας εμπιστευτεί τον κατάλογο της ημερήσιας αναφοράς και θα σας ζητήσει να ερευνήσετε τους λόγους της ανεξήγητης απουσίας του Ορι. Πάρτε τον κατάλογο της ημερήσιας αναφοράς και πηγαίνετε στο Ντέιρ ελ Μεντίνεχ.


Οι τέσσερις οπτικές ενδείξεις που θα σας βοηθήσουν να αποκωδικοποιήσετε το μήνυμα της Κόμπρας: Χερί-Πετζέτ-Φθα-Νεφέρ.

ΣΤΟ ΧΩΡΙΟ ΤΟΥ ΝΤΕΪΡ ΕΛ ΜΕΝΤΙΝΕΧ

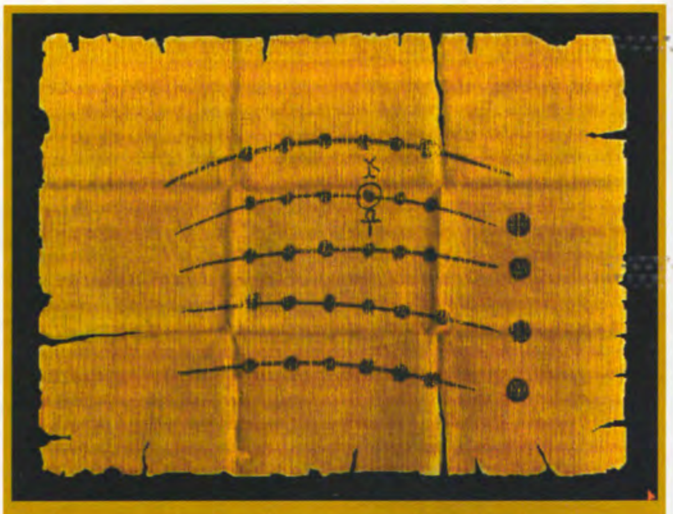
Δείξτε το δαχτυλίδι του Ιμενάχτ στον φύλακα Πενταούρ και μπείτε στο χωριό. Προχωρήστε πέντε φορές ευθεία στο μονοπάτι και μπείτε στην πρώτη πόρτα στα αριστερά σας. Βρίσκεστε στον προθάλαμο. Μπείτε στην επόμενη αίθουσα, την κεντρική του σπιτιού. Απέναντι σας, στα αριστερά και στα δεξιά, υπάρχουν δύο δωμάτια. Μπείτε στο αριστερό δωμάτιο, εξετάστε το σκαλιστό προσκέφαλο στο δάπεδο στα δεξιά σας και χρησιμοποιήστε το κωδικοποιημένο μήνυμα στο κοντινό πλάνο του, για να πάρετε το δεύτερο στοιχείο. Επιστρέψτε στην κεντρική αίθουσα και μπείτε στο δεξί δωμάτιο. Προχωρήστε μέχρι το βάθος και πάρτε το στουπί από το δάπεδο μπροστά σας.

Βγείτε από το σπίτι και στρίψτε αριστερά. Προχωρήστε δύο φορές ευθεία, στρίψτε αριστερά και θα δείτε ένα στενό σοκάκι. Μπείτε στο σοκάκι, κάνετε μεταβολή και πάρτε τη σκάλα. Βγείτε από το


Οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πληκτρολογήστε "orca", πατήστε F7 και παίξτε μια παρτίδα Σενέτ.



Μόλις εμφανιστεί η μικρή κλεψύδρα στη δεξιά γωνία της οθόνης σας, ο χρόνος σας είναι μετρημένος. Σε λίγο ξημερώνει και θα πρέπει να ενεργήσετε γρήγορα.



Ο χάρτης της υπόστυλης αίθουσας του ναού του Καρνάκ.

σοκάκι και στρίψτε αριστερά. Προχωρήστε ευθεία. Στο τέρμα του δρόμου στρίψτε δεξιά, προχωρήστε ευθεία και θα φτάσετε στο σπίτι του Ορι. Μπροστά στην πόρτα στέκεται μια γυναίκα. Αν θέλετε να της μιλήσετε, φροντίστε να απορρίψετε τις προτάσεις της, διαφορετικά θα χάσετε το παιχνίδι. Χρησιμοποιήστε τη σκάλα στον τοίχο στην αριστερή πλευρά της πόρτας και δοκιμάστε να ανεβείτε. Η γυναίκα θα αρχίσει να φωνάζει. Δώστε της το δαχτυλίδι του Ιμενάχτ για να σας αφήσει ήσυχους και ανεβείτε ξανά τη σκάλα, για να μπείτε στο σπίτι του Ορι.

Βρίσκεστε στο πρώτο δωμάτιο του σπιτιού. Μπείτε στο δεύτερο δωμάτιο, κάνετε αριστερά και εξετάστε το κλειστό κρεβάτι που βρίσκεται στο βάθος. Μπείτε στο επόμενο δωμάτιο, κοιτάξτε το κοφίνι που βρίσκεται στα αριστερά σας, ανοίξτε το και βάλτε μέσα το σπασμένο φυλακτό που πήρατε από τον τάφο. Προχωρήστε στο βάθος του δωματίου, εντοπίστε την κοιλότητα στον αριστερό τοίχο, εξετάστε τη, σηκώστε το αγαλματάκι και πάρτε το ασημένιο βάζο. Στη συνέχεια στραφείτε προς τα δεξιά για να δείτε το ντιβάνι και σηκώστε την ψάθα. Θα αποκαλύψετε ένα μυστικό πέρασμα που οδηγεί στο κελάρι. Μπείτε στο πέρασμα και θα βρείτε τον Ορι νεκρό. Από το πτώμα του πάρτε τον πάπυρο που κρατά στο χέρι του.

Βγείτε από το σπίτι του Ορι, στρίψτε δεξιά, προχωρήστε δύο φορές ευθεία και στρίψτε αριστερά. Βρίσκεστε μπροστά στο σπίτι του Τσχάι. Πάρτε τη σφήνα που βρίσκεται πάνω στο περβάζι της πόρτας και χρησιμοποιήστε τη στην κλειδαριά για να ανοίξετε (χρησιμοποιήστε τη σφήνα στο κίτρινο νήμα, τραβήξτε τη σφήνα, τραβήξτε το κίτρινο νήμα, τραβήξτε το ροζ νήμα και τέλος τραβήξτε και τα δύο νήματα). Από τον προθάλαμο του σπιτιού πάρτε τη λάμπα που βρίσκεται απέναντι αριστερά. Μπείτε στο πρώτο δωμάτιο (απέναντί σας δεξιά, καθώς μπαίνετε στο σπίτι) και μετά μπείτε στο σκοτεινό δωμάτιο που βρίσκεται ακριβώς μπροστά σας. Συνδυάστε το στουπί με τη λάμπα στο inventory σας για να φωτίσετε το χώρο και εντοπίστε το κιβώτιο των Ουσέπτι στο πάτωμα. Κάνετε κλικ στο κιβώτιο, για να το ανοίξετε και να εμφανίσετε ένα στιλέτο. Εξετάστε το στιλέτο και μετά πάρτε το κιβώτιο.

Βγείτε από το σπίτι του Τσχάι και στρίψτε δεξιά. Προχωρήστε ευθεία και στο τέλος του δρόμου στρίψτε δεξιά. Προχωρήστε ευθεία και στο τέλος του δρόμου στρίψτε αριστερά. Προχωρήστε δύο φορές ευθεία και στα αριστερά σας θα συναντήσετε ένα σοκάκι. Μπείτε στο σοκάκι. Η πρώτη πόρτα στα αριστερά είναι το σπίτι του Πενμενεφέρ. Μπείτε και, αφού μιλήσετε με τον Πενμενεφέρ, παρουσιάστε τα αποτελέσματα της έρευνάς σας στον Ιμενάχτ, ο οποίος σας συμβουλεύει να πάτε στο εργαστήριο των ταριχευτών. Εχει πια νυχτώσει και ο Πενμενεφέρ σας προτείνει να σας φιλοξενήσει. Ξαπλώστε στην ψάθα για να κοιμηθείτε. Μόλις ξημερώσει, ο Πενμενεφέρ θα σας ξυπνήσει και θα σας υπενθυμίσει ότι πρέπει να πάτε στο εργαστήριο των ταριχευτών.

ΣΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ ΤΩΝ ΤΑΡΙΧΕΥΤΩΝ

Προχωρήστε μέχρι το βάθος του περίβολου, χτυπήστε την πόρτα και δώστε το κιβώτιο των Ουσέπτι στον ταριχευτή. Μόλις



Στη ζώνη τεκμηρίωσης μπορείτε να βρείτε πολλά στοιχεία που θα σας βοηθήσουν να προχωρήσετε στο παιχνίδι.

ΓΙΑ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΗΝ ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ

Ξεκινήστε το παιχνίδι και πληκτρολογήστε "orca", για να ενεργοποιήσετε το Debug mode. Στη συνέχεια πατήστε ένα από τα πλήκτρα F1 έως F6, για να μεταφερθείτε αυτόματα στην αντίστοιχη τοποθεσία του παιχνιδιού, με όλα τα αντικείμενα που πρέπει να έχετε στο inventory σας: (1) Τάφος Σέτι Α' (2) Χωριό Ντέιρ ελ Μεντίνεχ (3) Εργαστήριο Ταριχευτών (4) Τάφος Ευγενή (5) Σπίτι Πανεχεσί και (6) Ναός του Καρνάκ. Με το πλήκτρο F7 μεταφέρεστε στο παιχνίδι του Σενέτ.

φύγει ο ταριχευτής, μπείτε στο εργαστήριο και πηγαίνετε στο επόμενο δωμάτιο. Σηκώστε το κάλυμμα του δεύτερου κρεβατιού στα αριστερά σας και θα ανακαλύψετε το πτώμα του Τσχάι. Χρησιμοποιήστε στο περιδέραιο του Τσχάι τον πάπυρο του επτάκομπου φυλακτού που ανακαλύψατε στο σπίτι του Ορι και μετά κάνετε μεταβολή και μιλήστε στον ταριχευτή. Αφού πάρετε τα δύο ντεμπένς, ακολουθήστε τον ταριχευτή στην αίθουσα προετοιμασίας της μούμιας (αριστερή πόρτα) και δεχθείτε να λύσετε το γρίφο της αναγνώρισης των ταριχευτών.

Πάρτε τα τέσσερα φυλαχτά που αντιστοιχούν στα παραπτώματα του θεού Σεθ: Μάτι Ουτζάτ, Μικρή Κολόνα Ουάτζ, Στήλη Τζεντ και Κόμπος Τιτ. Στη συνέχεια, τοποθετήστε τα φυλαχτά σύμφωνα με αυτά που θα σας πει ο ταριχευτής:

"Αυτό που έχει σπάσει φέρει αυτό που έχει πληγωθεί.

Κάτω από τη ζώνη της χήρας βρίσκεται το σώμα του θύματος."

Αν εξετάσετε κάθε φυλαχτό στο inventory σας (τοποθετώντας το πάνω στο εικονίδιο του ερωτηματικού στα αριστερά), είναι εύκολο να καταλάβετε πώς λύνεται ο γρίφος. Η σωστή απάντηση είναι: Πάνω αριστερά = Μάτι Ουτζάτ/Κάτω αριστερά = Μικρή Κολόνα Ουάτζ/Πάνω δεξιά = Κόμπος Τιτ/Κάτω δεξιά = Στήλη Τζεντ.

Πηγαίνετε στην αίθουσα φύλαξης της νεκρικής επίπλωσης (αριστερή πόρτα), προχωρήστε στο βάθος και κοιτάξτε στο επάνω μέρος της μεγάλης σαρκοφάγου στα αριστερά σας, για να πάρετε ένα κοντινό πλάνο της οπτικής ένδειξης (Χερί). Χρησιμοποιήστε εκεί το κωδικοποιημένο μήνυμα, για να πάρετε το τρίτο στοιχείο. Βγείτε έξω, από την πόρτα που βρίσκεται στα αριστερά της απέναντι πλευράς του δωματίου, και ακολουθήστε τη νεκρική πομπή.

ΣΤΟΝ ΤΑΦΟ ΤΟΥ ΕΥΓΕΝΗ

Μόλις μπείτε στον τάφο, η είσοδος θα κλείσει και θα βρεθείτε στο σκοτάδι. Πάρτε το δαδί και το στουπί από το inventory σας, εντοπίστε τη λάμπα και ανάψτε τη για να φωτίσετε το χώρο. Προσέξτε γιατί, αν χρησιμοποιήσετε το δαδί σε κάποιο άλλο αντικείμενο, θα βάλετε φωτιά και το παιχνίδι θα τελειώσει.

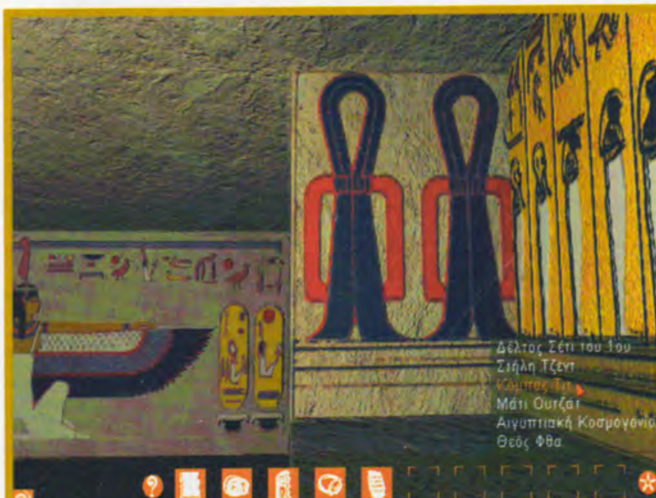
Πάρτε το μαχαίρι και το μπούμερανγκ από την καρέκλα στα αριστερά της λάμπας. Στραφείτε προς τη γωνία που βρίσκεται στα αριστερά της καρέκλας και στον τοίχο θα διακρίνετε ένα "μπάλωμα". Πάρτε το μαχαίρι από το inventory σας και χρησιμοποιήστε το σε αυτό το σημείο του τοίχου, για να αποκαλύψετε ένα μυστικό πέρασμα. Μπείτε στο πέρασμα και θα βρεθείτε στον προθάλαμο του τάφου. Μιλήστε στο σχεδιαστή και βγείτε στον περίβολο.

Στρίψτε δεξιά και πλησιάστε τη μοιρολογίστρα. Αφού μιλήσετε μαζί της, κοιτάξτε την επιτύμβια στήλη και επιλέξτε το 8ο τετράγωνο της 1ης σειράς. Χρησιμοποιήστε το κωδικοποιημένο μήνυμα πάνω στο ιερογλυφικό, για να πάρετε την τελευταία ένδειξη (Νεφέρ). Δώστε το συμπληρωμένο κωδικοποιημένο μήνυμα στη μοιρολογίστρα και θα μάθετε το όνομα του ενόχου.

Αν η μοιρολογίστρα σάς πει ότι δεν μπορεί να διαβάσει το μήνυμά σας, τότε μάλλον έχετε ξεχάσει να συνδυάσετε το κωδικοποιημένο μήνυμα με κάποια από τις απαραίτητες οπτικές ενδείξεις. Απλά εξετάστε τις ενδείξεις θεός Φθα, Πετζέτ και Χερί στο inventory σας (πατήστε το εικονίδιο του αστεριού στη δεξιά πλευρά της μπάρας) και συνδυάστε το κωδικοποιημένο μήνυμά σας με όποια χρειάζεται για να το συμπληρώσετε.



Η έναρξη της μεγάλης γιορτής του Οπέτ σηματοδοτεί το τέλος της περιπέτειάς σας.



Εξετάζετε τις νέες οπτικές ενδείξεις που αποθηκεύονται στο inventory σας, καθώς περνάτε από τις διάφορες τοποθεσίες.



Η κολόνα όπου κρύβεται η τελευταία απόδειξη της ενοχής του Φθανεφέρ. Αν καταφέρετε να φτάσετε εγκαίρως ως εδώ, τότε η επιτυχία της αποστολής σας είναι εξασφαλισμένη.



Σκηνή από τον επίλογο του παιχνιδιού: Λίγο πριν από το ξεκίνημα της ιερής πομπής της γιορτής του Οπέτ, ο ιερέας καθαγιάζει το άγαλμα του θεού Αμμωνα.

ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΤΟΥ ΠΑΝΕΧΕΣΙ

Στον περίβολο του σπιτιού, μιλήστε στο θυροφύλακα και δώστε του τα δύο ντεμπένς, για να σας αφήσει να περάσετε. Αποθηκεύστε το παιχνίδι σας και πηγαίνετε στον κήπο (πρώτη πόρτα δεξιά). Μόλις βρεθείτε στον κήπο, θα δεχθείτε επίθεση από έναν κρυμμένο τοξότη. Ξεφορτωθείτε τον χρησιμοποιώντας το μπούμερανγκ (βρίσκεται απέναντί σας, κοντά στο κέντρο της οθόνης και προς τα δεξιά).

Στρίψτε αριστερά, προχωρήστε μία φορά ευθεία, στρίψτε ξανά αριστερά και μπείτε στο σπίτι του Πανεχεσί. Προχωρήστε μία φορά ευθεία και θα βρεθείτε στο χολ. Μπείτε στην πόρτα στα δεξιά σας και θα βρεθείτε στην κεντρική αίθουσα. Στην κεντρική αίθουσα, μπείτε στο δωμάτιο που βρίσκεται στα αριστερά σας και πάρτε από το δάπεδο το μπολ με το γάλα. Επιστρέψτε στο χολ και μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται απέναντι από την είσοδο του σπιτιού (στα δεξιά σας, καθώς βγαίνετε από την κεντρική αίθουσα). Σε αυτό το δωμάτιο, τοποθετήστε το μπολ με το γάλα πάνω στην ψάθα. Οταν έρθει η γάτα, κοιτάξτε τη για να δείτε ένα κοντινό πλάνο της και πάρτε το σκουλαρίκι της. Χρησιμοποιήστε το σκουλαρίκι στο σημάδι στον τοίχο πάνω από την καρέκλα και θα αποκαλύψετε μια κρυφή κοιλότητα. Πάρτε το γράμμα της Κόμπρας και το φιλντισένιο κομμάτι και βγείτε στο χολ.

Επιστρέψτε στην κεντρική αίθουσα του σπιτιού και μπείτε στην απέναντι δεξιά πόρτα. Θα βρεθείτε σε έναν προθάλαμο που οδηγεί σε τρία δωμάτια. Μπείτε στο τρίτο δωμάτιο (μετρώντας από τα αριστερά προς τα δεξιά) και πάρτε την περούκα και το περιδέραιο. Επιστρέψτε στον προθάλαμο, μπείτε στο πρώτο δωμάτιο και πάρτε το χιτώνα. Βγείτε πάλι στον προθάλαμο και μπείτε στο κεντρικό δωμάτιο. Πάρτε το δοχείο του κοχλ. Κάνετε μεταβολή, κοιτάξτε τον καθρέφτη και χρησιμοποιήστε την περούκα και το δοχείο του κοχλ στο πρόσωπό σας. Βγείτε στον προθάλαμο και επιστρέψτε στην κεντρική αίθουσα. Πηγαίνετε στην υπηρέτρια (δεξιά, καθώς βγαίνετε από τον προθάλαμο) και δείξτε της το περιδέραιο, για να σας αφήσει να περάσετε.

Ανεβείτε τις σκάλες, μπείτε στην αίθουσα της δεξίωσης και βγείτε στη βεράντα, από την πόρτα στα δεξιά. Κοιτάξτε το παιχνίδι του Σενέτ και τοποθετήστε το φιλντισένιο κομμάτι στο κενό τετράγωνο. Κοιτάξτε το κωδικοποιημένο μήνυμα που υποδεικνύει το όνομα του ενόχου. Θα σας δείξει με ποια σειρά πρέπει να κάνετε κλικ στις θέσεις του Σενέτ, για να ανοίξετε ένα μυστικό συρτάρι: "Χερί-Πετζέτ-Φθα-Νεφέρ". Ανοίξτε το συρτάρι και πάρτε τον πάπυρο.

Είναι ένας χάρτης της υπόστυλης αίθουσας του ναού του Καρνάκ. Θα εμφανιστεί ο Πανεχεσί και θα σας προτείνει να παίξετε μια παρτίδα Σενέτ. Δεν μπορείτε να αρνηθείτε - είτε χάσετε είτε κερδίσετε στο παιχνίδι, το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο. Αλλά αν βαριέστε να παίξετε πατήστε το ESC, ώστε το παιχνίδι να τελειώσει αυτόματα. Ο Πανεχεσί θα σας απειλήσει. Αμέσως μόλις έχετε την ευκαιρία, τρέξτε προς το μπαλκόνι για να αποδράσετε και πηγαίνετε στο ναό του Αμμωνα, στο Καρνάκ.



Κάνετε ένα διάλειμμα από το παιχνίδι και επιλέξτε την ελεύθερη περιήγηση στο χώρο, για να θαυμάσετε με την ησυχία σας τις υπέροχες αιγυπτιακές τοιχογραφίες (και το ταλέντο των σχεδιαστών της Cryo, οι οποίοι τις μετέφεραν στην οθόνη του υπολογιστή σας).

ΚΑΡΝΑΚ

Στο προαύλιο, μιλήστε με την Ααμερούτ και θα σας παρέχει ένα πρόσχημα για να μπείτε στο ναό. Για να μπείτε στο ναό προχωρήστε μπροστά,

στο μονοπάτι που βρίσκεται στα αριστερά του τοίχου όπου στέκεται η Ααμερούτ. Μόλις μπείτε στο ναό (η Ααμερούτ βρίσκεται μπροστά σας), κάνετε μεταβολή (στο βάθος θα διακρίνετε ένα παράθυρο με γρίλιες) και προχωρήστε όλο ευθεία, μέχρι να φτάσετε στον ιερέα. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ξανά όλο ευθεία. Θα βρεθείτε μπροστά σε μια πόρτα - στο δάπεδο δίπλα της βρίσκεται ένα λυχνάρι. Μπείτε από την πόρτα, προχωρήστε και ανεβείτε τα σκαλοπάτια, για να φτάσετε στις στέγες του ναού.

Μιλήστε με τον Ιερέα-Ωροσκόπο (απέναντι δεξιά, μόλις βγείτε στις στέγες) και πάρτε το όργανο σκόπευσης. Στραφείτε προς τα αριστερά για να δείτε το βοηθό του ιερέα και χρησιμοποιήστε πάνω του το όργανο σκόπευσης. Τοποθετήστε το εκκρεμές έτσι, ώστε η διχάλα να σκοπεύει στο φωτεινό κίτρινο αστέρι που βρίσκεται ακριβώς πάνω από το βοηθό. Μόλις τελειώσετε, κατεβείτε ξανά τη σκάλα και μπείτε στο δωμάτιο που θα συναντήσετε στα αριστερά σας. Μιλήστε στον ιερέα και πείτε του ότι εντοπίσατε το κίτρινο αστέρι ακριβώς πάνω από το βοηθό. Κοιτάξτε τη μεγάλη κλεψύδρα στο δάπεδο στα δεξιά του ιερέα και μιλήστε του ξανά.

Μόλις ο ιερέας φύγει, στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης σας θα εμφανιστεί μια μικρή κλεψύδρα. Από εδώ και στο εξής ο χρόνος μετρά, για αυτό θα πρέπει να είστε γρήγοροι. Αν θέλετε να διακόψετε το χρόνο, απλά κάνετε αριστερό κλικ, για να εμφανίσετε το inventory σας.

Πάρτε το πιατάκι από το έδαφος, κοιτάξτε την κλεψύδρα και βάλτε πάνω της το πιατάκι. Χρησιμοποιήστε το μαχαίρι σας για να ξύσετε μία από τις δύο πέτρες στον πάτο της λεκάνης και πάρτε το πρώτο τμήμα των κλεμμένων κτερισμάτων.

Κοιτάξτε το χάρτη της υπόστυλης αίθουσας. Υποδεικνύει τη θέση της κολόνας όπου βρίσκεται το δεύτερο τμήμα των κλεμμένων κτερισμάτων. Κατεβείτε στην υπόστυλη αίθουσα και, μόλις βγείτε στην πόρτα με το λυχνάρι ακολουθήστε την εξής διαδρομή: Στρίψτε δεξιά, προχωρήστε δύο φορές ευθεία (ο ιερέας βρίσκεται στα αριστερά σας), προχωρήστε ξανά δύο φορές ευθεία, στρίψτε δεξιά και κάνετε ένα βήμα μπροστά. Στο κάτω μέρος της κολόνας στα δεξιά σας υπάρχει ένα κατεστραμμένο τμήμα. Κάνετε κλικ πάνω του, για να αποκαλύψετε το κλεμμένο περιδέραιο. Πάρτε το περιδέραιο και επιστρέψτε στην είσοδο του ναού ως εξής: Στο σημείο όπου βρίσκεστε κάνετε μεταβολή, κάνετε ένα βήμα μπροστά, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε δύο φορές ευθεία (ο ιερέας θα πρέπει τώρα να βρίσκεται στα δεξιά σας). Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε όλο ευθεία, μέχρι να φτάσετε στην Ααμερούτ: Δείξτε της τα δύο ενοχοποιητικά στοιχεία.

Εχει ξημερώσει και βρίσκεστε στον περίβολο του ναού, λίγο πριν από την έναρξη της γιορτής του Οπέτ. Μιλήστε με τον Το. Σκίστε το χιτώνα του Φθανεφέρ κάνοντας κλικ πάνω του. Στη συνέχεια τοποθετήστε τα δύο τμήματα των κλεμμένων κτερισμάτων στη βάση του περιδέραιου που κρέμεται στο στήθος του. Τα καταφέρατε! Ο πραγματικός ένοχος αποκαλύφθηκε και η ζωή του πατέρα σας σώθηκε. Τώρα μπορείτε να παρακολουθήσετε την έναρξη της γιορτής του Οπέτ, που σημαίνει και το τέλος της περιπέτειάς σας στην αρχαία Αίγυπτο. ■



Πλεύστε στο Νείλο και επισκεφθείτε το ναό του Αμμωνα στο Καρνάκ.



Ακολουθήστε τη νεκρική πομπή από το εργαστήριο των ταριχευτών στον τάφο του Ευγενή.



Αν υποκύψετε στα θέλγητρα της γυναίκας στο σπίτι του Ορι, θα το μετανιώσετε. Βέβαια, μπορεί να χάσετε στο παιχνίδι, αλλά θα κερδίσετε στον έρωτα...

VIRTUA FIGHTER 2

ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΑΓΑΠΟΥΝ ΤΙΣ... ΠΟΛΕΜΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ!

Οπως όλα τα παιχνίδια beat'em up, έτσι και το Virtua Fighter 2 της Sega Entertainment αποτελεί έναν πρώτης τάξης τρόπο να ξεδώσετε και να βγάλετε τα απωθημένα σας σε κάποιον δύσμοιρο αντίπαλο. Μπορείτε μάλιστα να επιστρατεύσετε την άρτια τεχνική κατάρτιση των χαρακτήρων του και να δώσετε έτσι και κάποιο αισθητικό αποτέλεσμα.

των Αντώνη Μανωλόπουλου και Νάσου Μπέλλου

Θα διερωτάσθε, βέβαια, τι αισθητικό αποτέλεσμα μπορεί να έχει ένα παιχνίδι "ξύλου"; Κι όμως, αν προχωρήσετε πέρα από τις βασικές κινήσεις -γροθιές, κλωτσιές και άμυνα-, θα δείτε ότι σας παρέχεται η δυνατότητα για κάποιες πιο "εξελιγμένες" κινήσεις, που θα ζήλευαν ακόμη και οι πρωταθλητές των πολεμικών τεχνών. Αρκούν μόνο κάποιοι συνδυασμοί πλήκτρων και καλή τύχη... στον αντίπαλό σας.

Οι σελίδες που ακολουθούν καταγράφουν τις σύνθετες κινήσεις (combos) του συνόλου των χαρακτήρων του παιχνιδιού, έτσι θα είναι πια στο χέρι σας το να κατακτήσετε τον τίτλο του πρωταθλητή. Εμείς πάντως μπορούμε να γράψουμε με σιγουριά ότι το ξύλο δεν βγήκε από τον παράδεισο αλλά από τις σελίδες του περιοδικού μας...

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οπου υπάρχουν αγκύλες [], χρειάζεται ταυτόχρονο πάτημα των πλήκτρων που υπάρχουν μέσα σε αυτές.

Action



AKIRA YUKI

Συγκαταλέγεται στην ελίτ των πολεμιστών του VIRTUA FIGHTER 2. Ο πανίσχυρος AKIRA είναι ικανός να εξουδετερώσει τους αντιπάλους του με -σχεδόν- μόνο ένα combo. Βέβαια δεν θα πρέπει να νιώθει υπερήφανος για την ταχύτητα και την ευκινησία του, μειονεκτήματα που αντισταθμίζονται από τη μεγάλη δύναμή του.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ COMBOS

- **Γροθιά, γροθιά:** Running punches with body blow
- **[Αμυνα, γροθιά, κλωτσιά]:** Stun Palm
- **Μπροστά, [μπροστά, γροθιά]:** Dashing elbow strike
- **Κάτω, [μπροστά, γροθιά]:** Dashing palm strike
- **[Μπροστά, γροθιά]:** Elbow strike
- **Πίσω, μπροστά, [μπροστά, γροθιά, κλωτσιά]:** Dashing body check
- **Κάτω, πίσω, [μπροστά + γροθιά]:** Two palm strike

ΛΑΒΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

- **[Γροθιά, άμυνα]:** Trip and punch
- **Μπροστά, πίσω, [μπροστά, γροθιά, κλωτσιά]:** Close-in ram
- **Πίσω, [κάτω, γροθιά, άμυνα]:** Stumbling trip

PAI CHAN

Μη βιαστείτε να βγάλετε συμπεράσματα σχετικά με την αποτελεσματικότητα της PAI. Εκ πρώτης όψεως δεν γεμίζει το μάτι, αλλά μέσα στην αρένα μεταμορφώνεται σε μια θανατηφόρα πηγή αστραπιαίων χτυπημάτων, που ναι μεν κάνουν μικρό damage, αλλά ο ρυθμός τους είναι τέτοιος που σας βγάζει knock out προτού προλάβετε να πείτε "PC Games".

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ COMBOS

- **Γροθιά, γροθιά, γροθιά, κλωτσιά:** 3 punches and spinning crescent
- **Γροθιά, γροθιά, γροθιά, [κάτω, κλωτσιά]:** 3 punches and sweep
- **Κάτω, κλωτσιά:** Heel kick
- **[Κάτω, άμυνα, κλωτσιά]:** Sweep
- **[Πίσω, διαγώνια, πάνω]:** Backward kickflip
- **Μπροστά, [μπροστά, κλωτσιά]:** High lunging leg thrust
- **[Πίσω, κλωτσιά, άμυνα]:** Reverse crescent kick
- **[Μπροστά, κλωτσιά]:** Snap kick
- **Πίσω, [πίσω, γροθιά]:** Jabbing footwork

ΛΑΒΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

- **[Γροθιά, άμυνα]:** Wrist Twist
- **Μπροστά, [κάτω, γροθιά]:** Grabs head and falls backwards
- **Πίσω, [κάτω, γροθιά, άμυνα]:** Grabs hands and throws overhead
- **Μπροστά, [μπροστά, γροθιά, κλωτσιά]:** Reaping throw and punch
- **Πίσω, [μπροστά, γροθιά]:** Pushover



Better luck... next time.

LAU CHAN

Είναι πατέρας της PAI και η σχέση τους αυτή δεν εξαντλείται μόνο στη συγγένειά τους αλλά και στο ρεπερτόριο των κινήσεών τους. Αν επιθυμείτε έναν χαρακτήρα για όλες τις δουλειές, τότε ο all-around LAU είναι ο πιο κατάλληλος. Πάντως η μεγάλη ηλικία του δεν του επιτρέπει να έχει τη σπιρτάδα της κόρης του, αφού αργεί κάπως να επανέλθει ύστερα από ένα χτύπημα.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ COMBOS

- **Γροθιά, γροθιά, γροθιά, κλωτσιά:** 3 punches and spinning crescent kick
- **Γροθιά, γροθιά, γροθιά, [κάτω, κλωτσιά]:** 3 punches and sweep
- **Κάτω, κλωτσιά:** Heel kick
- **Μπροστά, διαγώνια, πάνω, κλωτσιά:** Forward cartwheel kick
- **Μπροστά, διαγώνια, πάνω, κλωτσιά, άμυνα:** Short jump kick
- **Μπροστά, διαγώνια, κάτω, μπροστά, διαγώνια, κάτω, κλωτσιά:** Dashing knife hand
- **Πίσω, διαγώνια, κάτω, γροθιά:** Backfist strike
- **[Μπροστά, γροθιά]:** Elbow strike
- **Πίσω, [κάτω, κλωτσιά]:** Sliding attack

ΛΑΒΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

- **[Γροθιά, άμυνα]:** Waterwheel drop
- **[Πίσω, γροθιά]:** Piggyback drop
- **Πίσω, [μπροστά, γροθιά]:** Head slam
- **Πίσω, [κάτω, γροθιά, άμυνα]:** Sideways throw

WOLF HAWKFIELD

Αν επιθυμείτε να παίξετε με αυτό το χαρακτήρα, να ξέρετε ότι δεν έχετε πολλές ελπίδες για να φτάσετε στην κορυφή. Ο WOLF εξειδικεύεται στα χτυπήματα και τις λαβές από κοντινή απόσταση, ενώ υστερεί απογοητευτικά όταν ο αντίπαλος διατηρεί μια απόσταση ασφάλειας. Μόνη ελπίδα σας είναι η εξάσκηση σε αυτό που κάνει καλύτερα.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ COMBOS

- **[Μπροστά, κλωτσιά]:** Knee
- **Κάτω, διαγώνια, [μπροστά, γροθιά]:** Uppercut
- **Μπροστά, [μπροστά, γροθιά]:** Running clothesline
- **Πίσω, [μπροστά, γροθιά]:** Dashing shoulder ram
- **[Πίσω, γροθιά]:** Back hand slap
- **[Κλωτσιά, άμυνα]:** Scissors kick
- **Πίσω, [μπροστά, κλωτσιά, άμυνα]:** Somersault heel smash
- **[Μπροστά, κλωτσιά, άμυνα]:** Roundhouse kick
- **Μπροστά, [μπροστά, κλωτσιά, άμυνα]:** Flying knee attack
- **Πάνω, διαγώνια, [μπροστά, κλωτσιά]:** Drop kick
- **[Μπροστά, γροθιά]:** Body blow
- **[Πίσω, γροθιά, κλωτσιά]:** Drop elbow
- **Μπροστά, [κάτω, κλωτσιά]:** Sliding attack

ΛΑΒΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

- **[Γροθιά, άμυνα]:** Backfall
- **Μπροστά, διαγώνια, πάνω, κλωτσιά, άμυνα:** Flip opponent between thighs
- **Κάτω, διαγώνια, μπροστά, γροθιά, άμυνα:** Torso takedown

JEFFRY McWILD

Η δύναμή του πλησιάζει αυτή του AKIRA, ενώ είναι αρκετά πιο ταχύς. Πάντως η αποτελεσματικότητα του JEFFRY θυμίζει περισσότερο τον WOLF και λιγότερο τον πανίσχυρο AKIRA. Δεν συγκαταλέγεται στις ελκυστικότερες επιλογές που μπορείτε να κάνετε.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ COMBOS

- **Μπροστά, [μπροστά, κλωτσιά]:** Frontal foot thrust



Δεν ήξερα ότι στην Ακρόπολη διοργανώνονται τέτοιοι αγώνες!



Αυτό πρέπει να πόνεσε.

- **[Μπροστά, κλωτσιά]:** Knee
- **Πίσω, πίσω, διαγώνια, κάτω, γροθιά:** Sideways swinging hammer
- **[Γροθιά, κλωτσιά]:** Head butt
- **Πίσω, διαγώνια, κάτω, μπροστά, διαγώνια, πάνω, γροθιά, κλωτσιά:** Thrusting head butt
- **Πίσω, [μπροστά, γροθιά]:** Drop elbow

ΛΑΒΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

- **[Γροθιά, άμυνα]:** Fireman's lift
- **[Μπροστά, γροθιά]:** Powerslam
- **[Πίσω, γροθιά]:** Body press
- **[Κάτω, γροθιά]:** Face grab
- **Κάτω, [μπροστά, κλωτσιά]:** Triple knee bash
- **Πίσω, [μπροστά, γροθιά, κλωτσιά], [μπροστά, γροθιά, κλωτσιά], [μπροστά, γροθιά, κλωτσιά]:** Triple head butts



"Δεν θέλω δίκιο, θέλω άμυνα. Το καταλάβατε;" "Μάλιστα, coach."



Η σημερινή νεολαία δεν δείχνει καθόλου σεβασμό στους ηλικιωμένους.

KAGE-MARU

Εδώ οι δημιουργοί του VF2 έβαλαν τα δυνατά τους. Ο KAGE-MARU αποτελεί την απόλυτη προσωποποίηση της ισορροπίας μεταξύ δύναμης και ταχύτητας. Αν μάθετε καλά τις κινήσεις του και πολεμήσετε με καθαρό μυαλό, τότε δεν χρειάζεται να φοβάστε κανέναν και τίποτα (μια διακοπή του ρεύματος ίσως...).

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ COMBOS

- **Γροθιά, γροθιά, γροθιά, κλωτσιά:** 3 punches and spin kick
- **[Μπροστά, γροθιά]:** Elbow strike
- **[Κάτω, κλωτσιά, άμυνα]:** Heel kick
- **Κάτω, [μπροστά, κλωτσιά]:** Rising knee
- **Κάτω, διαγώνια, [πάνω, κλωτσιά]:** Backward kickflip
- **Κάτω, διαγώνια, [πάνω, κλωτσιά, άμυνα]:** Kickflip
- **Μπροστά, [μπροστά, κλωτσιά]:**Back heel sweep
- **Μπροστά, [μπροστά, κλωτσιά, άμυνα]:** Flying corkscrew kick
- **Μπροστά, [μπροστά, άμυνα]:** Cartwheel forwards
- **Πίσω, [πίσω, άμυνα]:** Cartwheel backwards
- **[Πίσω, κλωτσιά, άμυνα]:** Back thrust

ΛΑΒΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

- **[Γροθιά, άμυνα]:** Hip throw
- **[Πίσω, κλωτσιά]:** Ten foot toss
- **Πίσω ,[μπροστά, γροθιά]:** Reaping throw

SARAH BRYANT

Είναι το ένα από τα δύο αδέλφια του VF2 (αδελφή του JACKY). Εχει μερικές από τις πιο γρήγορες και αποτελεσματικές επιθετικές κινήσεις, αλλά καθυστερεί να επανέλθει μετά τα χτυπήματα. Θυμίζει λίγο τον LAU CHAN, με τη διαφορά ότι δεν υπάρχει δικαιολογία προχωρημένης ηλικίας.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ COMBOS

- **Γροθιά, [κάτω, κλωτσιά]:** Punch and side kick
- **Γροθιά, γροθιά, γροθιά, κλωτσιά:** 3 punches and rising knee
- **Γροθιά, γροθιά, γροθιά, [πάνω, κλωτσιά]:** 3 punches and hopping toe kick
- **Μπροστά, [μπροστά, κλωτσιά]:** Lunging knee
- **[Κάτω, κλωτσιά]:** High snap kick
- **[Κάτω, κλωτσιά], κλωτσιά:** Toe kick, side kick
- **[Κάτω, κλωτσιά, άμυνα]:** Crouching side kick
- **Πίσω, διαγώνια, [πάνω, κλωτσιά]:** Kickflip
- **[Αμυνα, κλωτσιά]:** Crescent kick
- **[Πάνω, κλωτσιά]:** Roundhouse kick
- **[Πίσω, κλωτσιά]:** Double kick
- **Πίσω, [πίσω, γροθιά]:** Turning punch
- **Πίσω, [πίσω, κλωτσιά]:** Turning jump kick

ΛΑΒΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

- **[Γροθιά, άμυνα]:** Belly suplex
- **Μπροστά, [μπροστά, γροθιά]:** Jumping clothesline

JACKY BRYANT

Ο εκκεντρικός της παρέας. Ο JACKY ελπίζει ότι το κούρεμά του θα αποσπάσει την προσοχή των αντιπάλων και έτσι θα βρεθεί νικητής, αλλά μάταια. Εδώ δεν μετράνε κόλπα αυτού του είδους. Οι κινήσεις του, παρ' ότι μοιάζουν αρκετά με εκείνες της αδελφής του, είναι αρκετά προβλέψιμες και τον κατατάσσουν σε επίπεδα μετριότητας.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ COMBOS

- **Γροθιά, [κάτω, κλωτσιά]:** Punch and sweep
- **[Πίσω, γροθιά], κλωτσιά:** Backfist, crescent
- **[Πίσω, γροθιά], [κάτω, κλωτσιά]:** Backfist, sweep
- **[Μπροστά, γροθιά]:** Elbow strike

VIRTUA FIGHTER 2

- **[Μπροστά, γροθιά], κλωτσιά:** Elbow-heel kick combo
- **Πίσω, διαγώνια, κάτω, γροθιά:** Low spinning backfist
- **Πίσω, διαγώνια, κάτω, γροθιά, κλωτσιά:** Low spinning backfist-sweep
- **[Μπροστά, κλωτσιά]:** Knee
- **Πίσω, διαγώνια, πάνω, κλωτσιά:** Flipkick
- **[Κάτω, κλωτσιά]:** Toe kick
- **Μπροστά, [μπροστά, κλωτσιά]:** Punt kick
- **[Κάτω, κλωτσιά, άμυνα]:** Crouching side kick
- **[Γροθιά, κλωτσιά]:** Beat knuckle
- **Πίσω, [μπροστά, γροθιά, κλωτσιά]:** Low spinning kick
- **Πίσω, [πίσω, γροθιά]:** Spin around backfist
- **Πίσω, [πίσω, κλωτσιά]:** Spin around crescent kick

ΛΑΒΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

- **[Γροθιά, άμυνα]:** Brainbuster
- **Μπροστά, [μπροστά, άμυνα]:** Jumping clothesline
- **Μπροστά, [πίσω, γροθιά, κλωτσιά]:** Trip and hammer

SHUN DI

Ο SHUN DI είναι ο rookie του VF2, αφού δεν υπήρχε στο πρώτο παιχνίδι της σειράς. Ενας πολεμιστής αμφιλεγόμενης αποτελεσματικότητας, αφού η μηδαμινή ευκινησία του και οι αργές επαναφορές του θα δυσκολέψουν ακόμα και τους πιο έμπειρους παίκτες. Αν πάντως εξασκηθείτε αρκετά, θα ανταμειφθείτε ανάλογα.



Μίλησε κανείς για ασθενές φύλο;

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ COMBOS

- **Πίσω, κάτω, γροθιά:** Back push
- **[Κάτω, κλωτσιά, άμυνα]:** Scorpion kick
- **Πίσω, [πίσω, κλωτσιά]:** Turning akimbo kick
- **Πίσω, [πίσω, γροθιά]:** Turning punch
- **[Πίσω, γροθιά]:** Twisting back hook fist
- **[Πίσω, κλωτσιά]:** Kick and fall with back down
- **Μπροστά, [μπροστά, γροθιά]:** Spinning twist punch
- **Μπροστά, [μπροστά, κλωτσιά]:** Forward cartwheel kick
- **[Πάνω, γροθιά]:** Turning back hammer
- **[Πάνω, κλωτσιά]:** Mule kick
- **Πάνω, διαγώνια, μπροστά, κλωτσιά:** Spinning scissors kick
- **Πάνω, διαγώνια, μπροστά, γροθιά:** Spinning twist punch
- **[Γροθιά, κλωτσιά]:** Upside down backhand push
- **[Κάτω, κλωτσιά, άμυνα]:** Breakdance sweep
- **[Πίσω, κλωτσιά, άμυνα]:** Hopping kicks

ΛΑΒΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

- **[Γροθιά, άμυνα]:** Dances with punches

LEON RAFALE

Η πρώτη γνώμη που σχηματίζει κάποιος για τον LEON είναι ότι πρόκειται για έναν τεμπέλη που θα βγει πολύ σύντομα εκτός μάχης. Ποτέ όμως μην κρίνετε από την πρώτη εντύπωση - και ο LEON επιβεβαιώνει αυτό τον κανόνα.



Είμαστε πια πρωταθλητές...

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ COMBOS

- **[Μπροστά, γροθιά]:** Elbow strike
- **[Μπροστά, κλωτσιά]:** Knee
- **Μπροστά, [μπροστά, γροθιά]:** Long range fist thrust
- **Μπροστά, [μπροστά, κλωτσιά]:** Cartwheel kick
- **Μπροστά, [μπροστά, κλωτσιά, άμυνα]:** Spin and kick high
- **[Πίσω, γροθιά]:** Wind-up attack
- **[Μπροστά, γροθιά, άμυνα]:** Poke head
- **[Γροθιά, άμυνα]:** Spinning fist
- **Κάτω, διαγώνια, μπροστά, γροθιά, άμυνα:** Spinning fist strike 2
- **[Κάτω, κλωτσιά, άμυνα]:** Sweep
- **Κάτω, [κάτω, κλωτσιά]:** One-handstand kicks
- **Πάνω, διαγώνια, [μπροστά, κλωτσιά]:** Spin kick
- **Πάνω, διαγώνια, [μπροστά, γροθιά]:** Jumping downward swipe
- **[Κάτω, κλωτσιά], [κλωτσιά, άμυνα]:** Low swipe kick, high spin kick
- **[Πάνω, γροθιά]:** Swinging arms
- **Πίσω, [πίσω, κλωτσιά]:** Turn kick
- **Πίσω, [πίσω, γροθιά]:** Turn punch

ΛΑΒΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

- **[Γροθιά, άμυνα]:** Trip
- **[Πίσω, γροθιά, κλωτσιά]:** Reaping throw
- **Μπροστά, [μπροστά, γροθιά, άμυνα]:** grab and fling ■

PANZER GENERAL 2

ΩΡΑ ΓΙΑ ΠΟΛΕΜΟ!

Το Panzer General αποτελεί σίγουρα ένα παιχνίδι που έχει χαραχθεί στη μνήμη πολλών παικτών, ένα all time classic, καθώς ήταν το πρώτο war strategy game που κατόρθωσε να συνδυάσει τα παραδοσιακά εξάγωνα με ένα κατανοητό και εύχρηστο user interface και την παρουσία animation και videos. Το αποτέλεσμα ήταν εντυπωσιακό και άκρως εθιστικό. Ηταν η επανάσταση που έφερε τα παιχνίδια πολεμικής στρατηγικής κοντά ακόμη και στους μη μυημένους, καθώς η πολυπλοκότητα παρόμοιων τίτλων τα καθιστούσε απλησίαστα για την πλειονότητα των παικτών. Η συνέχειά του, η οποία κυκλοφόρησε πριν από λίγους μήνες, είναι και αυτή πολύ καλή, αφού προσθέτει νέα στοιχεία και παραμέτρους στο παιχνίδι. Ωστόσο, είναι σίγουρα αρκετά πιο δύσκολη. Για το λόγο αυτόν παραθέτουμε ορισμένες οδηγίες με γνώμονα το μεγάλο campaign του παιχνιδιού (Blitzkrieg) - βέβαια, κατά βάση ισχύουν παντού.

του Γιάννη Βιτσαρά
mc92082@central.ntua.gr

ΜΟΝΑΔΕΣ

Αρχικά, επιβάλλεται να γνωρίζετε πάρα πολύ καλά τα χαρακτηριστικά κάθε μονάδας την οποία έχετε στη διάθεσή σας. Στη συνέχεια, λοιπόν, παρατίθενται σημαντικές πληροφορίες για καθεμία ξεχωριστά, τις οποίες πρέπει να λάβετε υπόψη στην πορεία σας προς... τη δόξα:



✔ **Tank:** Δεν ονομάστηκε το παιχνίδι τυχαία Panzer. Τα tanks αποτελούν την "καρδιά" του στρατού σας και αναλαμβάνουν την περισσότερη δουλειά στο έδαφος. Σε ανοιχτούς χώρους είναι ανίκητα, αντέχουν στις επιθέσεις των artillery και η ιδιότητα του overrun attack την οποία διαθέτουν δίνει τη δυνατότητα συλλογής experience πολύ γρήγορα. Επίσης αποκτούν ακόμα μεγαλύτερο πλεονέκτημα όταν το range τους γίνει 2. Προτείνεται η αναβάθμιση όλων των tanks σας σε Pz IVD όταν αυτό γίνει εφικτό, καθώς είναι το καλύτερο μέχρι τον πόλεμο στην Αμερική, εκτός από μία-δύο μονάδες και αργότερα τρεις, οι οποίες θα πρέπει να είναι του τύπου Pz 38(t)A, Pz 38(t)F, Pz IIIH ή Pz II-IG, τα οποία είναι πολύ δυνατά ενάντια σε σκληρούς στόχους (αντίπαλα tanks, αντιαεροπορικά κ.λπ.), ανάλογα με ποιο είναι διαθέσιμο και δυνατότερο τη συγκεκριμένη στιγμή. Στην Αμερική αναβαθμίστε ένα-δύο tanks σε King Tiger και τα υπόλοιπα σε Panther G (κατά πλειοψηφία) και Tiger. Προσπαθήστε να πετυχαίνετε συχνά το overrun attack (πρέπει να βρίσκετε το tank σας σε διπλανό εξάγωνο από την εχθρική μονάδα - δεν γίνεται από απόσταση δύο εξαγώνων) ώστε να έχουν δικαίωμα τα tanks σας να ξαναχτυπήσουν.

✔ **Anti-tank:** Φοβερά αμυντικά όπλα, στην επίθεση όμως έχουν σοβαρό πρόβλημα, καθώς στην μεν περίπτωση των αυτοκινούμενων anti-tanks μειώνεται η αποτελεσματικότητά τους αν κινηθούν, ενώ τα άλλα που μετακινούνται με truck είναι σχεδόν άχρηστα στις επιθετικές αποστολές όπου πρέπει να κινηθείτε γρήγορα. Παρ' όλα αυτά, συνιστάται η αγορά ενός StuG IIIB όσο το δυνατό νωρίτερα. Στις αρχές η χρησιμότητά του θα είναι περιορισμένη, ωστόσο αν το φρο-

ντίζετε και το περιποιείστε, δίνοντάς του τη δυνατότητα να συλλέξει experience, θα σας ανταμείψει αδρά. Στην περίπτωση κατά την οποία θα αποκτήσει leader, δεν θα μειώνεται η αποτελεσματικότητά του αν προηγουμένως έχει κινηθεί και θα είναι το νούμερο 1 όπλο σας ενάντια στα αντίπαλα tanks. Επίσης, στον πόλεμο στην Αμερική θα τεθούν στη διάθεσή σας πολύ εντυπωσιακές μονάδες για να κάνετε αναβάθμιση (upgrade).

✔ **Recon (αναγνωριστικά):** Πολύ αδύναμες μονάδες, αλλά σας φανερώνουν τις θέσεις των αντίπαλων μονάδων. Προτείνω να μην ξοδέψετε πολύτιμο prestige αγοράζοντας άλλο αναγνωριστικό, αλλά χρησιμοποιήστε αυτό που παρέχεται στον αρχικό στρατό σας σε περιοχές όπου υποψιάζεστε ενέδρες ώστε να τις ανακαλύψετε. Το γεγονός ότι υπάρχει πιθανότητα ένας leader να αυξήσει την ορατότητά σας και σε άλλες μονάδες μειώνει κατά πολύ τη χρησιμότητα του Recon. Ποτέ μην απομακρύνετε το αναγνωριστικό σας από την κύρια μάζα του στρατού σας, καθώς είναι ευάλωτο στις εχθρικές επιθέσεις και καταστρέφεται πολύ εύκολα. Παρ' όλα αυτά, προσπαθήστε να του δώσετε experience βάζοντάς το να αποτελειώνει άσχημα χτυπημένες εχθρικές μονάδες και θα σας αποζημιώσει. Αν αποκτήσει leader, αυξάνεται η ορατότητά του κατά δύο εξάγωνα και, αν είσαστε τυχεροί (σαν εμένα), μπορεί να ανέλθει η συνολική ορατότητά του στα επτά εξάγωνα, δίνοντάς σας φοβερό πλεονέκτημα.



Εφαρμόζοντας το κολπάκι με τα πολλά deploys στο Windsor. Πρώτο deploy...

✔ **Artillery:** Ο Στάλιν το ονόμασε "θεό του πολέμου" και δεν θα διαφωνήσω καθόλου μαζί του. Η βασικότερη δουλειά του είναι να αποδυναμώνει τις οχυρώσεις "entrenchment" και γενικώς την άμυνα του εχθρού, ώστε οι μονάδες σας να μην αντιμετωπίσουν "ragged defense" και υποστούν μεγάλες απώλειες. Ας μην αγνοούμε και το γεγονός ότι προκαλούν απώλειες στον εχθρό, χωρίς μάλιστα απάντηση, καθώς και το ότι καλύπτουν τις μονάδες σας όταν αυτές δέχονται επίθεση. Δυστυχώς, όμως, είναι πολύ αδύναμα όταν δέχονται επίθεση, οπότε πρέπει πάντα να είναι στη δεύτερη γραμμή τουλάχιστον. Από τα είδη των artillery προτιμήστε τα 15 sFH 18, τα οποία είναι τα καλύτερα μέχρι να φτάσετε στον πόλεμο της Αμερικής. Τα sIG IB μπορεί να σας βάλουν σε πειρασμό να τα αγοράσετε καθώς είναι αυτοκινούμενα, ωστόσο σας προτείνω να μην υποκύψετε περισσότερες από μία φορές, καθώς έχουν βεληνεκές μόλις τρία εξάγωνα και ελάχιστα πυρομαχικά (μόλις 3), με αποτέλεσμα να χρειάζονται προμήθειες και να καθυστερούν. Επίσης, αν αποφασίσετε την αγορά καινούριων μονάδων σε προχωρη-



...και πυρ κατά βούληση.

μένα σενάρια, κυρίως στον πόλεμο στη Ρωσία, προτείνεται το artillery, καθώς η αγορά άλλου είδους μονάδας εδάφους (tank, infantry κ.λπ.) είναι άσκοπη, διότι δεν μπορούν οι καινούριες αυτές μονάδες να συναγωνιστούν τα έμπειρα στρατεύματα του εχθρού. Επίσης, σε περιπτώσεις όπου επικρατεί κακοκαιρία, όπως στη Ρωσία, και τα βομβαρδιστικά σας βγαίνουν εκτός μάχης, τα artillery θα κληθούν να σηκώσουν όλο το βάρος.

✔ **Air defense:** Τα εχθρικά αντιαεροπορικά είναι από τους μεγαλύτερους... μπελάδες που θα συναντήσετε, τα δικά σας όμως μάλλον άχρηστα είναι. Αυτά που αξίζουν λιγάκι είναι τα αυτοκινούμενα, δυστυχώς όμως είναι πολύ δύσκολο να τους δώσετε experience και γίνονται εύκολος στόχος για τις μονάδες εδάφους του αντιπάλου. Κρατήστε το prestige που θα ξοδεύατε για μια τέτοια μονάδα και δώστε κάτι παραπάνω ώστε να αγοράσετε ένα Fighter.

✔ **Infantry:** Δεν πρέπει να παραλείψουμε βέβαια και τους... χαμάληδες της υπόθεσης, το πεζικό, οι οποίοι δεν θα αρνηθούν να ανέβουν κανένα λόφο ή βουνό ή άλλη τραχιά περιοχή, όπου αδυνατούν οι μηχανοκίνητες μονάδες σας, για χάρη σας. Αν τα tanks είναι οι άρχοντες των ανοιχτών χώρων, το πεζικό είναι αυτό που κυριαρχεί στις υπόλοιπες περιοχές. Για να αντιμετωπίσετε εχθρικές μονάδες πάνω σε βουνά, λόφους, τραχύ έδαφος, καθώς και μέσα σε δάση και πόλεις, η καλύτερη επιλογή είναι το πεζικό. Επίσης, έχει το θετικό να μαζεύει σχετικά εύκολα experience και να αποκτά leader, γεγονός που αυξάνει τη δύναμή του αρκετά σε σημείο που να εντυπωσιάζει (για παράδειγμα, στη Ρωσία, μία μονάδα Pioniere κατέστρεψε με τη μία ένα πανίσχυρο αντίπαλο tank που βρισκόταν μέσα σε πόλη, το οποίο τα δικά μου tanks δεν μπορούσαν να ανταγωνιστούν). Μην κάνετε λοιπόν το λάθος και γοητευτείτε από τη δύναμη των Panzer και αγνοήσετε το πεζικό. Το έκανε αυτό ένας φίλος μου (ωθούμενος κιόλας από την αγάπη του για μοντελισμό tank) και έφτασε στην Αγγλία με δύο αλεξιπτωτιστές μόνο και αρκετά Panzer. Δυστυχώς εκεί κατάλαβε το λάθος του, γιατί οι αντίπαλες μονάδες πεζικού που φρουρούσαν τις πόλεις είχαν πολύ καλή άμυνα και επίθεση εναντίον tank και αναγκάστηκε να υποστεί την ήττα, ενώ σε όλα τα προηγούμενα σενάρια είχε Brilliant Victory. Προτείνεται η ύπαρξη δύο μονάδων Stosstruppen ή Pioniere, μιας Jaeger (μετακινείται εύκολα στα βουνά και τους λόφους), η οποία μπορεί να γίνει Stosstruppen αν αποκτήσει κάποια μονάδα σας (μέσω leader) Alpine training, μιας Bridging, την οποία τοποθετείτε σε ποτάμια και αυτομάτως δημιουργεί γέφυρα, και, τέλος, δύο Fallschirm (αλεξιπτωτιστές), οι υπηρεσίες των οποίων είναι υπερπολύτιμες. Η αγορά των παραπάνω μονάδων (εκτός από τις υπάρχουσες αρχικές) πρέπει να γίνει όσο το δυνατόν πιο νωρίς (μόνο η αγορά του Bridging και του δεύτερου Fallschirm μπορεί να καθυστερήσει λιγάκι), γιατί αργότερα, χωρίς εμπειρία, δεν θα μπορούν να ανταγωνιστούν τις εχθρικές δυνάμεις. Επομένως μέχρι το τέταρτο σενάριο πρέπει να έχετε αγοράσει όλες αυτές τις μονάδες και μετά να μην ασχοληθείτε με αγορά πεζικού ξανά. Η μία μονάδα Fallschirm προτείνεται να δημιουργηθεί από upgrade της καλύτερης μονάδας σας ή να αγοραστεί νωρίς, καθώς θα αναλαμβάνει πολύ δύσκολες αποστολές πίσω από τις γραμμές του εχθρού και θα πρέπει να επιβιώνει.

✔ **Fighter:** Από τη δύναμή σας όσον αφορά σε αυτές τις μονάδες θα εξαρτηθεί το ποια πλευρά θα έχει την αεροπορική υπεροχή και βοήθεια. Σε κάθε σενάριο θα πρέπει να εξοντώσετε τα αντίπαλα fighter για να επιτρέψετε στα βομβαρδιστικά σας να αναλάβουν δράση άφοβα. Οταν δεν υπάρχει αντίπαλο αεροπλάνο στον ορίζοντα, τοποθετήστε τα έτσι ώστε να χτυπήσουν μονάδες εδάφους. Ετσι αποκτούν πολύτιμο experience και ταυτόχρονα βοηθούν τον δικό σας στρατό εδάφους. Σας προτείνω να αγοράσετε όσο πιο νωρίς γίνεται fighter προκειμένου να αποκτήσουν εμπειρία, καθώς υπάρχουν σενάρια, όπως το Windsor, στα οποία η αντίπαλη αεροπορία είναι πανίσχυρη. Για τις αγορές σας προτείνονται τα BF-109b, ενώ μετά το Windsor μη βιαστείτε να αναβαθμίσετε όλα τα fighter σε FW-190a, τα οποία είναι αρκετά πιο δυνατά, διότι στον πόλεμο στη Ρωσία τα αντίπαλα αεροπλάνα είναι λίγα και σχετικά αδύναμα. Αναβαθμίστε τα μισά και τα υπόλοιπα στον πόλεμο στην Αμερική, όπου θα έχετε στη διάθεσή σας τα FW-190d



Επίθεση μετά την επανατοποθέτηση των artillery. Παρατηρήστε ότι η μονάδα που επιτίθεται έχει leader και οι στόχοι της είναι πέντε εξάγωνα μακριά.

Panzer General 2

και αργότερα τα Me-163, τα οποία σαφώς υπερέχουν.

✔ **Tactical Bomber:** Κάνουν τη δουλειά των artillery, με πολύ καλύτερα όμως αποτελέσματα. Αποκτούν πολύ γρήγορα experience και με την προσθήκη ενός καλού leader μπορούν να καταστρέψουν ό,τι βάλουν στόχο. Δυστυχώς είναι εξαρτημένα από τον καιρό και από τα fighter. Αν δεν έχετε εξαλείψει την αντίπαλη αεροπορία, ποτέ μην τα στέλνετε ασυνόδευτα (πάντα με fighter σε διπλανό εξάγωνο), γιατί αποτελούν εύκολους στόχους. Για τους παραπάνω λόγους, καθώς και για την ύπαρξη εχθρικών αντιαεροπορικών, αν και είναι μεγάλος πειρασμός, μην αγοράσετε περισσότερα από τέσσερα tactical bomber (τρία μέχρι το Windsor).

TIPS

Αφού αναφερθήκαμε σε κάθε μονάδα ξεχωριστά, στη συνέχεια παραθέτουμε ορισμένα tips. Πολλά από αυτά είναι συμβουλές για αρχάριους ενώ άλλα είναι κολπάκια για τους πιο μυημένους στο "άθλημα". Ολα όμως θα μετρήσουν υπέρ σας και θα σας βοηθήσουν στο να βλέπετε το Brilliant Victory πάντα στο τέλος.

• Πατάτε πάντα πριν από το "End Turn" το πλήκτρο "Next Unit" ώστε να ελέγξετε αν χρησιμοποιήσατε ή μετακινήσατε όλες τις μονάδες σας (μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για αυτό και το πλήκτρο "Overall Map", όπου οι μονάδες που έχουν μετακινηθεί έχουν πιο σκούρο χρώμα).

• Καταλαμβάνετε όλες τις πόλεις και τα χωριά που υπάρχουν στο χάρτη, ή έστω όσα περισσότερα μπορείτε, γιατί σας δίνουν πολύτιμο Prestige και μειώνουν αυτό του αντιπάλου. Καλύτερη στρατηγική είναι να στέλνετε για αυτή τη δουλειά αδύναμες μονάδες ή μονάδες που έχουν μείνει πίσω και δεν πρόκειται να σας βοηθήσουν ουσιαστικά στην επίτευξη των κύριων στόχων. Συνήθως τα χωριά τα οποία δεν βρίσκονται στο δρόμο σας προς τους κυρίως στόχους είναι εγκαταλελειμμένα και αποτελούν εύκολη λεία. Προσοχή, κατάκτηση μπορούν να κάνουν μόνο οι μονάδες Infantry, tank και anti-tank.

• Κανείς δεν κέρδισε έναν πόλεμο συμπεριφερόμενος ως ανθρωπιστής. Ετσι λοιπόν και εσείς μη λυπηθείτε εχθρική μονάδα, όσο άγρια χτυπημένη και αν είναι. Συντρίψτε ό,τι βρεθεί στο δρόμο σας και δώστε στις μονάδες σας τα experience και τα kills για να πάρουν τα πάνω τους. Προσέξτε όμως, από τον υπέρμετρο ζήλο μην εξοντώσετε όλες τις μονάδες του εχθρού γιατί θα κερδίσετε το σενάριο και θα χάσετε το Prestige, το οποίο θα κερδίζατε από την κατάληψη των κύριων στόχων που είχαν απομείνει (και δεν είναι καθόλου αμελητέο). Οι δικές σας μονάδες (τις οποίες θα έχετε σε κάθε αποστολή) είναι αυτές που έχουν μαύρο τον αριθμό που δείχνει τη δύναμη της μονάδας, ενώ στις έκτακτες (που είναι διαθέσιμες μόνο σε συγκεκριμένες αποστολές) είναι άσπρος. Φυσικά, η προσπάθεια για απόκτηση experience πρέπει να επικεντρώνεται στις δικές σας μονάδες. Χρησιμοποιήστε τις έκτακτες μέχρι και σαν καμικάζι προκειμένου να αποδυναμώσετε την άμυνα του εχθρού, ώστε εν συνεχεία να αναλάβουν δράση οι μόνιμες δυνάμεις και να τους αποτελειώσουν. Βέβαια, τους έκτακτους μην τους στέλνετε ανούσια σε σφαγή, γιατί μειώνεται το Prestige σας και αποκτούν experience οι αντίπαλες μονάδες.

• Στην αρχή κάθε σεναρίου δίνεται η δυνατότητα overstrength σε μονάδες με υψηλό experience, με τίμημα βέβαια λίγο Prestige. Στις πρώτες αποστολές δεν συστήνεται, καθώς οι έξτρα δυνάμεις χάνονται πολύ εύκολα, όμως αργότερα είναι μία από τις πιο απαραίτητες επιλογές. Διαλέξτε σοφά τις μονάδες τις οποίες θα ενισχύσετε, ανάλογα με το ποιες θα χρειαστείτε περισσότερο.

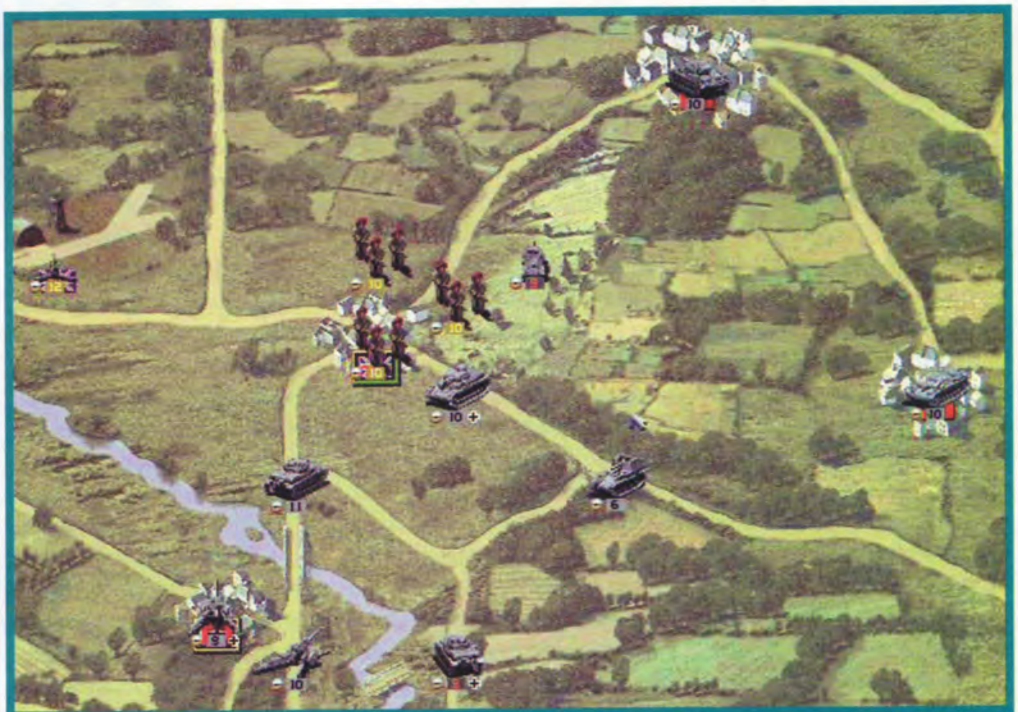
• Προτού επιτεθείτε, κοιτάτε πάντα το entrenchment του αντιπάλου. Αν είναι υψηλό (4 και άνω), καλύτερα να αποφύγετε την απευθείας επίθεση, αλλά πρώτα να βομβαρδίσετε τον αντίπαλο (με bomber, artillery ή στην ανάγκη και με fighter). Οσο πιο υψηλό είναι το entrenchment και η δύναμη του αντιπάλου τόσο οι πιθανότητες αυξάνουν για ragged defense με ολέθρια για εσάς αποτελέσματα. Προτείνω να κάνετε το βομβαρδισμό σε κάθε πόλη (τουλάχιστον μέχρι τον πόλεμο στην Αμερική όπου τα tanks έχουν τη δυνατότητα να χτυπήσουν από απόσταση) και σε ορισμένες περιπτώσεις περισ-



Η αγαπημένη μου μονάδα. King Tiger, δύναμη 14 και experience 1147. Τι μπορεί να ανακόψει την πορεία του;

σότερες από μία φορές.

• "Η αρχή είναι το ήμισυ του παντός" έλεγαν οι αρχαίοι πρόγονοι. Στο Panzer General 2 είναι κάτι παραπάνω από το μισό. Αν στα πρώτα σενάρια τα πάτε καλά (Brilliant Victory σε όλα και δεν έχετε καμία απώλεια μόνιμης μονάδας), τότε σίγουρα τα πράγματα θα είναι αρκετά πιο εύκολα στις επόμενες αποστολές. Το Brilliant Victory επιβάλλεται στα πρώτα σενάρια, καθώς σας αποδίδει περισσότερο Prestige και πολλές φορές ένα πρωτότυπο μοντέλο ως ανταμοιβή. Επίσης, από τις απώλειες συγχωρούνται μόνο αυτές των καινούριων και αδύναμων μονάδων σας, αν θέλετε να έχετε σπουδαίο μέλλον. Σε περίπτωση που σκοτωθεί σημαντικό μέρος της μονάδας σας, προτείνεται να αρχίσετε το σενάριο από την αρχή.



Δευτερόλεπτα πριν το Brilliant Victory στο Windsor. Η μονάδα που φυλάει την πόλη την έχει άσχημα, καθώς τρία artillery μου τη σημαδεύουν...

• Τα πρωτότυπα μοντέλα είναι βασισμένα στην τύχη. Επομένως θα σας συμβούλευα να κάνετε save στο παιχνίδι λίγο προτού τελειώσετε το σενάριο. Αν η πρωτότυπη μονάδα που σας δίνεται δεν είναι της επιθυμίας σας κάνετε load και δοκιμάστε ξανά.

• Στις τραυματισμένες μονάδες σας, αν δεν τις χρειάζεστε ουσιαστικά, μην κάνετε replacement, καθώς στο επόμενο σενάριο θα έχουν πάλι δύναμη 10 και χωρίς να σας στοιχίσει σε Prestige. Απλώς αποφασίστε την υποχώρησή τους ή στείλτε τες να καταλάβουν κανένα χωριό, το οποίο ξέρετε ότι είναι εγκαταλελειμμένο.

• Οταν οι καιρικές συνθήκες δεν επιτρέπουν την αεροπορική επίθεση, χρησιμοποιήστε τα αεροπλάνα σας ως αναγνωριστικά ή στείλτε τα σε αεροδρόμιο για ανεφοδιασμό. Στην περίπτωση που έχετε οπτική επαφή με εχθρικό αεροπλάνο, μπορείτε εύκολα να το παγιδεύσετε για να μη φύγει. Τοποθετήστε δύο fighter σας αντιδιαμετρικά ως προς το εχθρικό και το αποτέλεσμα θα είναι να μπορεί να κινηθεί μόνο ένα εξάγωνο όταν έρθει η σειρά του. Φυσικά, όταν οι καλές καιρικές συνθήκες αποκατασταθούν, το καταρρίπτετε.

• Κοιτάτε πάντα στις μονάδες σας οι οποίες απέκτησαν leader τι ιδιότητες αυτός προσδίδει (ο κατάλογος με τις ιδιότητες είναι στο Readme.txt). Για παράδειγμα, μπορεί να έχει αποκτήσει η μονάδα σας Devastating Fire (δυνατότητα να επιτεθεί δύο φορές) και να μην το γνωρίζετε.

• Ποτέ μην κάνετε replacement σε μία μονάδα σας εάν δίπλα της είναι μία ή περισσότερες εχθρικές, διότι αυτές σας εμποδίζουν να επαναφέρετε τη μονάδα σας στη μέγιστη δύναμή της (δηλαδή στο 10). Ετσι, λοιπόν, καλύτερες λύσεις είναι είτε να καταστρέψετε με άλλες δυνάμεις σας αυτές τις εχθρικές μονάδες είτε να αποφασίσετε την υποχώρηση της δικής σας σε ασφαλές εξάγωνο. Αντιστρόφως, αν δεν είναι δυνατόν να καταστρέψετε μία εχθρική μονάδα αλλά της έχετε προξενήσει σημαντικές απώλειες, για να εμποδίσετε την πλήρη ενδυνάμωσή της τοποθετήστε μία ή περισσότερες μονάδες σας δίπλα της. Οσο μεγαλύτερη είναι η εχθρική παρουσία δίπλα της τόσο μικρότερη είναι η ενίσχυση την οποία θα δεχτεί.

• Προσέχετε τα πυρομαχικά σας κυρίως σε μονάδες της πρώτης γραμμής. Αν τελειώσουν, η μονάδα σας δεν μπορεί να αμυνθεί και γίνεται αυτομάτως εύκολη λεία για τον εχθρό (και, πιστέψτε με, αυτός δεν χάνει ευκαιρία).

• Μη στέλνετε ποτέ μονάδες σας πάνω σε ποτάμια εάν εχθρικές μονάδες είναι κοντά, γιατί μειώνεται η άμυνά τους και γίνονται εύκολοι στόχοι. Αντιθέτως, αν βρείτε εχθρική μονάδα σε ποτάμι, χτυπήστε την (προσοχή, όμως, μήπως καλύπτεται από artillery).

• Μη δίνετε ποτέ την ευκαιρία να χτυπήσει ο αντίπαλος τα φορτηγά και τα άλλα μέσα που χρησιμοποιούνται για τη μεταφορά μονάδων. Η τεχνητή νοημοσύνη του PC είναι αρκετά καλή και θα βρει οποιονδήποτε τρόπο προκειμένου να τα χτυπήσει, καθώς αποτελούν τους πιο εύκολους στόχους, χωρίς όμως να κάνει απάτες (αν δεν βρίσκονται στο οπτικό του πεδίο, δεν θα τα χτυπήσει). Εγώ, για παράδειγμα, έστειλα αρκετές φορές χωρίς κάλυψη trucks και "251/1", τα οποία μετέφεραν artillery σε απόσταση τεσσάρων εξαγώνων από εχθρική πόλη, ώστε στο επόμενο turn να τη χτυπήσουν, και δεν δέχτηκαν επίθεση, καθώς δεν τα έβλεπαν οι αντίπαλες μονάδες. Αυτή την τακτική όμως δεν θα σας τη συμβούλευα, διότι μπορεί να έχει δυσάρεστες εκπλήξεις.

• Τέλος, θα σας προτείνω ένα κολπάκι, το οποίο με ξελάσπωσε αρκετές φορές, ιδίως σε πόλεις τις οποίες φύλαγαν δυνατές μονάδες και σε ποτάμια όπου ο εχθρός παραφυλούσε στην απέναντι όχθη. Εκμεταλ-

Panzer General 2

λευτείτε λοιπόν την αδυναμία που έχει ο PC για τις αδύναμες μονάδες σας. Δώστε του την ευκαιρία να χτυπήσει μία αδύναμη σχετικά μονάδα σας, τοποθετώντας τη δίπλα σε μία δικιά του, είτε στείλτε μία μονάδα σας πάνω σε ποτάμι. Βλέποντας ο εχθρός ότι η έκβαση της μάχης είναι υπέρ του, δεν θα χάσει την ευκαιρία να επιτεθεί. Επομένως, αν εσείς έχετε τοποθετήσει προηγουμένως δύο τουλάχιστον artillery σε απόσταση που να μην μπορεί να τα δει ο αντίπαλος, αλλά να έχουν τη δυνατότητα να τον χτυπήσουν, αυτά θα καλύψουν τη μονάδα σας και ο επιτιθέμενος θα δεχτεί σοβαρές απώλειες. Προσοχή, το κόλπο αυτό δεν πιάνει πολλές φορές σε αντίπαλα tanks, γιατί αντέχουν περισσότερο σε επιθέσεις artillery. Παρόμοιο κόλπο μπορεί να εφαρμοστεί και με τα fighters. Τα εχθρικά αεροπλάνα έχουν μία προτίμηση στα trucks και τα άλλα μεταφορικά μέσα. Αν τοποθετήσετε fighter ένα εξάγωνο πίσω από αυτά, έξω από το οπτικό πεδίο του εχθρού (τα trucks πρέπει να τα βλέπει για να τους επιτεθεί), τότε σίγουρα θα στείλει αεροπλάνο το οποίο θα αιφνιδιαστεί και θα υποστεί σημαντικές απώλειες.

BLITZKRIEG

Ο λόγος για τον οποίο αναφέρουμε αποκλειστικά και μόνο τη λύση αυτής της campaign είναι το γεγονός ότι αποτελεί με διαφορά τη μεγαλύτερη και πιο ενδιαφέρουσα, καθώς ξεκινάτε, με μηδαμινές σε δύναμη και τεχνολογία δυνάμεις, από τον εμφύλιο της Ισπανίας και καταλήγετε να έχουν μετατραπεί σε έναν ανίκητο στρατό με μονάδες της τελευταίας τεχνολογίας του Β' Παγκόσμιου Πολέμου. Στη συνέχεια παραθέτουμε τακτικές και ενδιαφέροντα σημεία για κάθε σενάριο, τα οποία χρησιμοποίησα και πέτυχα Brilliant Victory παντού (σε κανονική δυσκολία, δηλαδή 100), χρησιμοποιώντας και τα tips που παρέθεσα παραπάνω. Επειδή βέβαια το παιχνίδι στηρίζεται πολύ στον παράγοντα τύχη (καιρός, αποτελέσματα μαχών, leaders, πρωτότυπα μοντέλα κ.λπ.), υπάρχει πιθανότητα να μην έχετε τη δυνατότητα να ακολουθήσετε τις τακτικές που παραθέτω, ωστόσο από την άλλη μπορεί να αποκτήσετε τόση δύναμη ώστε να μη χρειάζεστε πολλές από αυτές. Οι οδηγίες μου, λοιπόν, για κάθε σενάριο ξεχωριστά ακολουθούν στις επόμενες σελίδες.

MADRID OFFENSIVE

Πολύ εύκολη αποστολή με κύριο στόχο την Guadalajara. Οι καλύτερες αγορές είναι tactical bomber ή artillery στην αρχή και tactical bomber στα μέσα της αποστολής. Σημαντικά στοιχεία είναι η έλλειψη εχθρικής αεροπορίας και η πιθανότητα να συναντήσετε άσχημο καιρό. Στείλτε μονάδες να κατακτήσουν όλα τα χωριά του χάρτη, τα οποία κατά πλειοψηφία είναι αφύλαχτα (για παράδειγμα, Cienfuentes και Torrebelena). Κάντε save πριν από την τελευταία σας κίνηση.

Αξιοπρόσεκτες εχθρικές μονάδες: Καμία. Μόνο τα artillery στο Almadrones και νότια του Miralrio θα σας δυσκολέψουν μέχρι την Guadalajara, αλλά εξοντώνονται με τη βοήθεια του tactical bomber ή artillery.

CIECHAOW

Η πρωτότυπη μονάδα την οποία θα λάβετε ως ανταμοιβή προτείνεται να είναι ένα εκ των Pz IVD, StuG IV, sIG IV και αεροπλάνο. Διαφορετικά κάνετε load στην τελευταία κίνηση της Madrid offensive και ξαναδοκιμάστε την τύχη σας. Καλύτερες αγορές είναι artillery ή tactical Bomber (ανάλογα με το τι δεν αγοράσατε στο προηγούμενο σενάριο) ή Pz IVC, οπωσδήποτε ένα fighter αρχικά και αργότερα αλεξιπτωτιστές. Αναβαθμίστε επίσης το πεζικό σας (Regular σε Stosstruppen, Regular σε Jaeger).

Οσον αφορά στην αρχική τοποθέτηση των μονάδων σας, η κύρια δύναμη του στρατού σας θα λάβει θέση στο Soldaw (χρησιμοποιήστε και δεύτερο deploy). Τοποθετήστε δύο-τρεις μονάδες σας (tank, Jaeger και recon) λίγο νότια από την Janow, οι οποίες, με τις υπάρχουσες δυνάμεις εκεί κοντά, θα κινηθούν προς το Przasnysz. Η κύρια δύναμη θα κατευθυνθεί προς το Ciechanow. Εξυπνη κίνηση είναι να ρίξετε τον αλεξιπτωτιστή, τον οποίο θα αγοράσετε στο αεροδρόμιο, στο κέντρο του χάρτη, και μετά embark ξανά και στείλτε τον σε άλλη πόλη.

Αξιοπρόσεκτες εχθρικές δυνάμεις: Ο πολωνικός στρατός δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο. Τον συνθέτουν στρατιώτες και αδύναμα tanks ή recons. Υπάρχει μία μικρή αεροπορική δύνα-



...και φυσικά η επιβεβαίωση των προβλέψεών μου.

μη, η οποία όμως δεν προβληματίζει.

SUOMUSSALMI

Πιθανότατα να συναντήσετε κακές καιρικές συνθήκες. Παρατηρήστε ότι όποτε ο κέρσορας βρίσκεται πάνω από τα αεροδρόμια εμφανίζεται πάνω το μήνυμα: "Air transport available: 0", άρα άχρηστοι οι αλεξιπτωτιστές. Τοποθετήστε δύο μονάδες (η μία artillery οπωσδήποτε) στο βόρειο τμήμα του χάρτη για να καταλάβει το Piispajarvi, ενώ τον υπόλοιπο στρατό νότια κοντά στο Suomussalmi, όπου προσπαθήστε να το κατακτήσετε όσο πιο γρήγορα γίνεται και μετά κινηθείτε για το Raate. Οι αγορές στις οποίες θα σας συμβούλευα να προβείτε είναι ένα δεύτερο fighter και μια μονάδα Bridging, η οποία θα σας βοηθήσει να διασχίσετε τις λίμνες και τα ποτάμια νότια του Suomussalmi, καθώς στις γέφυρες της περιοχής έχουν οχυρωθεί καλά οι σοβιετικές δυνάμεις. Επίσης, από δω και πέρα είναι στη διάθεσή σας τα Pz IVD, τα οποία είναι τα καλύτερα διαθέσιμα tanks για πολλά σενάρια. Επομένως, όποτε έχετε τις δυνατότητες, αναβαθμίστε τα υπάρχοντα tanks σας και αγοράστε και κάποιο καινούριο, εκτός από 1-2, τα οποία θα είναι για τους σκληρούς στόχους (Hard targets), όπως αναφέρθηκε παραπάνω στην περιγραφή των tanks.

Αξιοσημείωτες εχθρικές μονάδες: Κυκλοφορούν δύο εχθρικά fighters, τα οποία καθιστούν την αγορά δεύτερου fighter αναγκαία. Επίσης, υπάρχει στην περιοχή ένα tank T-265 με leader και πιθανότατα να εμφανιστεί ένα KV-1/39, το οποίο είναι πολύ δυνατό.

LILLEHAMMER

Και εδώ, όπως προηγουμένως, ο καιρός είναι χάλια. Ο εχθρός έχει οχυρωθεί πολύ καλά στο Gjevik. Η ύπαρξη απροσπέλαστου ποταμιού δεν σας επιτρέπει να εξαπλώσετε τις δυνάμεις σας σε εκείνο το σημείο, γεγονός που δυσχεραίνει πολύ το έργο σας. Επειδή λόγω κακοκαιρίας τα αεροπλάνα σας μπορεί να αχρηστευτούν, συνιστάται η ύπαρξη δύο artillery ανάμεσα στις μονάδες σας σε εκείνο το σημείο. Στήσιμο στρατού: Οι δυνατότερες μονάδες σας καλύτερα να τοποθετηθούν στο δυτικό μέρος του χάρτη, καθώς δυτικά είναι οι κύριες εστίες αντίστασης. Η ομάδα αυτή θα βαδίσει για το αεροδρόμιο βόρεια του Gjevik και μετά για το Lillehammer. Ανατολικά η κατάσταση είναι καλύτερη. Μοναδικό εμπόδιο το Hamar που ξεπερνιέται εύκολα. Επειτα οι μονάδες πρέπει να κινηθούν προς το αεροδρόμιο, ανατολικά του Lillehammer, και αργότερα για το Lillehammer για μια συντονισμένη επίθεση από όλα τα μέτωπα. Προσοχή, μην υπερφορτώσετε το δυτικό μέτωπο με πολλές μονάδες γιατί, πρώτον, λόγω του ότι δεν μπορούν να απλωθούν, αχρηστεύονται και, δεύτερον, μπορεί να καθυστερήσει σημαντικά το ανατολικό μέτωπο. Το αριθμητικό μοίρασμα, δηλαδή, θα πρέπει να είναι περίπου ισάριθμο. Προσοχή, μην αφήσετε το Hamar απροστάτευτο μόλις το κατακτήσετε, διότι παραμονεύουν Νορβηγοί στρατιώτες ανατολικά προκειμένου να το διεκδικήσουν πίσω. Αφήστε μία αδύναμη μονάδα μέσα να το φυλάει.

Αξιοπρόσεκτες εχθρικές μονάδες: Εμπειροι Αγγλοι στρατιώτες και ένα δυνατό fighter Spitfire.

SEDAN

Επιτέλους ήλιος. Αν και εδώ ο καιρός δεν είναι καλός, είστε πολύ άτυχοι. Το σενάριο αυτό, αν και είναι αρκετά δύσκολο, σας δίνει τη δυνατότητα να αποκτήσετε πολύ Prestige αρκεί να φερθείτε έξυπνα. Υπάρχουν πάρα πολλά χωριά διασκορπισμένα στο χάρτη, τα οποία, αν υψώσετε τη γερμανική σημαία στο έδαφός τους, μπορούν να σας δώσουν 2.500-3.000 Prestige. Τοποθετήστε μια μικρή ομάδα, αποτελούμενη από τέσσερις-πέντε μονάδες (ένα artillery, δύο tanks και ένα ή δύο infantry), στο βόρειο μέρος του χάρτη, ανατολικά του Meziers, η οποία θα κινηθεί προς το Liart. Ολα τα υπόλοιπα artillery τοποθετήστε τα έξω από το Sedan, καθώς και τον κύριο όγκο του στρατού σας, ο οποίος πρέπει να κινηθεί γρήγορα και δυνατά. Το Sedan μπορεί να κατακτηθεί από το πρώτο turn και καλό θα ήταν να το επιτύχετε αυτό. Μετά το Sedan, πρέπει να κινηθείτε γρήγορα προς το Rethel. Η αντίσταση την οποία θα συναντήσετε στην πορεία σας είναι ασήμαντη. Ολη η δυσκολία βρίσκεται στο Rethel. Πολυάριθμες μονάδες του γαλλικού στρατού έρχονται από τα νότια - νοτιοδυτικά και πρέπει να τις προλάβετε προτού διασχίσουν τον ποταμό Aisne (χρησιμοποιήστε τον σαν πλεονέκτημα και χτυπήστε όποια μονάδα τολμήσει να προσπαθήσει να τον δια-



Σενάριο Klin, ακριβώς μετά την τοποθέτηση των μονάδων. Βλέποντας τέτοιο τοπίο, τι προσδοκίες μπορείς να έχεις για τις καιρικές συνθήκες;

PANZER GENERAL 2

σχίσει). Χρησιμοποιήστε τις αδύναμες μονάδες σας για κατάληψη χωριών και αγοράστε όποτε είναι δυνατόν καινούριες, τις οποίες στείλτε στο νοτιοανατολικό κομμάτι του χάρτη, όπου υπάρχουν πολλά χωριά και πόλεις, δεν είναι ωστόσο αφύλαχτα.

Αξιοπρόσεκτες εχθρικές μονάδες: Εμφάνιση για πρώτη φορά αντίπαλου tactical bomber. Τα fortifications είναι αρκετά δυνατά και απαντούν σε αεροπορικές επιθέσεις. Καλύτερη τακτική εξόντωσής τους είναι χτύπημα με artillery και μετά επίθεση με έμπειρη μονάδα infantry.

RACE TO DUNKIRK

Η λέξη "race" στον τίτλο του σεναρίου δεν είναι καθόλου τυχαία. Πραγματικά αυτή η αποστολή είναι ένας αγώνας δρόμου μέχρι την Dunkirk αλλά και το "DG4". Ο κύριος όγκος του στρατού των συμμάχων βρίσκεται νότια. Στην πορεία σας από το βόρειο αεροδρόμιο που κατέχετε μέχρι την Dunkirk θα συναντήσετε μερικά fortifications και λίγες μονάδες πεζικού. Τη μεγάλη αντίσταση θα τη συναντήσετε έξω από την Dunkirk. Μια μικρή ομάδα με τις πιο δυνατές μονάδες σας θα πρέπει να τοποθετηθεί σε κάθε διαθέσιμο εξάγωνο κοντά στο Blaringhem. Αυτές θα κινηθούν με προσοχή (η περιοχή εκεί είναι γεμάτη αντίπαλα στρατεύματα) προκειμένου να καταλάβουν το Cassel και το Caestre. Επειτα θα χωριστούν σε δύο ομάδες: Η μία θα κινηθεί ανατολικά προς το "DG4" και η άλλη (προτείνεται να διαθέτει δυνατά tanks) νοτιοανατολικά, προκειμένου να βοηθήσει εκείνο το μέτωπο, καθώς οι Σύμμαχοι σε αυτή την περιοχή διαθέτουν πολλές μονάδες πυροβολικού. Η πλειοψηφία των δυνάμεων σας θα τοποθετηθεί στο βόρειο αεροδρόμιο και θα κινηθεί προς την Dunkirk. Καταστρέψτε το ένα fortification (υπάρχουν δύο, εσείς διαλύστε το βόρειο), ώστε να διασχίσουν οι μονάδες σας την περιοχή ελεύθερα, ενώ το άλλο αφήστε το για να μην καθυστερήσετε. Μετά την καταστροφή του, στείλτε δύο μονάδες σας νοτιανατολικά για την κατάληψη των εκεί πόλεων και για να ενωθούν μετά στο Cassel με την άλλη ομάδα σας και να κινηθούν στο "DG4". Τέλος, τοποθετήστε λίγες μονάδες σας (από τρεις μέχρι πέντε) στο νοτιοδυτικό τμήμα (St Venant, Robecq και Hinges), οι οποίες με τη βοήθεια των εκεί δυνάμεων θα εξοντώσουν τα συμμαχικά στρατεύματα σε εκείνο το σημείο. Στο νότιο τμήμα του χάρτη, ελέγχοντας τις έξτρα δυνάμεις που σας παρέχονται, προσπαθήστε να διασχίσετε όσο πιο γρήγορα γίνεται τη γέφυρα του La Basee. Μην προσπαθήσετε να επιτεθείτε κατά μέτωπο στη μονάδα που βρίσκεται μέσα στην πόλη, γιατί καλύπτεται από artillery. Αντιθέτως, χρησιμοποιήστε το δικό σας artillery για να την καταστρέψετε (φέρτε και το τρίτο, το οποίο βρίσκεται πιο δυτικά) και, μόλις το καταστρέψετε, στείλτε ένα tank ή infantry για να εξοντώσει και το artillery. Επειτα εξολοθρέψτε τις μονάδες εκεί γύρω και κινηθείτε προς το Armentieres.

Αξιοπρόσεκτες εχθρικές μονάδες: Τρία fighters κάνουν την εμφάνισή τους κατευθείαν. Κάποια στιγμή θα πραγματοποιηθεί απόβαση συμμαχικών δυνάμεων στα βόρεια (μεταξύ Gravelines και Mardick). Καταστρέψτε τις υπάρχουσες εχθρικές μονάδες σε εκείνη την περιοχή (συστήνεται και η χρήση αλεξιπτωτιστών) και ετοιμάστε μία ανάλογη επιτροπή υποδοχής τους.

WINDSOR

Η τελευταία και με διαφορά πιο δύσκολη αποστολή από τον πόλεμο στην Ευρώπη. Αποτελεί πραγματικά έναν εφιάλτη για την αεροπορία σας, καθώς υπάρχουν αντιαεροπορικά παντού και τα αντίπαλα fighters είναι πάρα πολύ δυνατά. Μοναδική λύση είναι το overstrength των δικών σας fighters και η αγορά καινούριων. Εγώ πάντως είχα πέντε fighters, τα οποία έκαναν πραγματικά υπερωρίες. Επίσης, συνιστάται το overstrength των δυνατότερων tanks σας, καθώς οι αντίπαλες μονάδες εδάφους δεν είναι αδύναμες. Για να καταστρέψετε την εμπροσθοφυλακή του αγγλικού στρατού, εφαρμόστε το εξής κολπάκι (πολλοί μπορεί να το θεωρήσουν και cheat): Τοποθετήστε τα artillery σας στις βορειότερες θέσεις μαζί με ένα recon. Μην τοποθετήσετε άλλη μονάδα. Ξεκινήστε το πρώτο turn και στείλτε το recon μπροστά για να δείτε τους αντιπάλους σας (θα εμφανιστούν κοντά σας δύο πολύ καλά tanks και κάποια αντιαεροπορικά). Χτυπήστε τα κατά βούληση με



Μία κίνηση πριν από το τέλος του πολέμου στη Ρωσία.

τα artillery σας. Μόλις τα χρησιμοποιήσετε όλα, πατήστε το πλήκτρο "Deploy forces" και θα εμφανιστούν οι υπόλοιπες δυνάμεις σας. Μαζέψτε τώρα πάνω τα artillery σας (όπως όταν μετανιώνετε για τη θέση όπου τα βάλατε) και μετά τοποθετήστε τα ξανά στα βορειότερα διαθέσιμα εξάγωνα. Θα παρατηρήσετε προς μεγάλη έκπληξή σας ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν ξανά. Επαναλάβετε τη διαδικασία αυτή αρκετές φορές (προσοχή, μην το παρακάνετε γιατί μειώνεται το ammo), ώστε να αδυνατίσετε τις εχθρικές μονάδες και με τα tanks σας να πετύχετε Overrun attack. Αν είστε τυχεροί και έχετε κάποιο artillery με leader (αυξάνει το βεληνεκές κατά ένα εξάγωνο), τότε θα έχετε τη δυνατότητα να καταστρέψετε περισσότερες μονάδες του εχθρού. Ο στρατός σας θα πρέπει να χωριστεί σε τρεις ομάδες. Η πρώτη θα κινηθεί δυτικά για να κατακτήσει με τη σειρά τα Camberley και Sandhurst και μετά βόρεια για το σταυροδρόμι που είναι κύριος στόχος. Η δεύτερη θα κινηθεί βορειοδυτικά για να καταλάβει τα Egham και Slough, καθώς και, αν είναι δυνατόν χωρίς να καθυστερήσει πολύ, το αεροδρόμιο δίπλα από το Staines (ένα αεροδρόμιο στο κέντρο του χάρτη είναι πάντα πολύτιμο για ανεφοδιασμό των αεροπλάνων). Η τρίτη ομάδα θα κινηθεί βόρεια για τους κύριους στόχους οι οποίοι βρίσκονται μέσα στο London και μετά την κατάκτησή τους θα κινηθεί για να βοηθήσει στο Slough. Οι τρεις αυτές ομάδες θα έχουν μικρή διαφορά όσον αφορά στη δυναμικότητά τους, με πιο δυνατή τη δεύτερη και έπειτα την τρίτη. Το Maidenhead θα το κατακτήσετε με αλεξιπτωτιστές. Προσοχή όμως, να τους μεταφέρετε μόλις εξοντώσετε τα αντίπαλα fighters και με συνοδεία.



Ακρως εντυπωσιακά tanks είναι στη διάθεσή σας στον πόλεμο στην Αμερική.

Αξιοπρόσεκτες εχθρικές μονάδες: Πολλά αντίπαλα fighters και αντιαεροπορικά. Προσπαθήστε να μην τους δώσετε εύκολους στόχους. Στο πρώτο turn προσπαθήστε να καλύψετε με τα fighters σας τους εύκολους στόχους (φορτηγά και artillery). Προσέξτε το γεγονός ότι καταφθάνουν συνεχώς καινούρια fighters από βόρεια.

KISHINEV

Σαφώς πιο εύκολο σενάριο από το προηγούμενο. Αυτό φαίνεται εξαρχής, καθώς έχετε αρκετό Prestige και καινούριες τεχνολογικά μονάδες στη διάθεσή σας. Κάντε upgrade σε δύο-τρία αεροπλάνα σας και μετατρέψτε όσα μοντέλα τύπου Pz 38(t) ή Pz III διαθέτετε σε Pz II-IH, καθώς είναι το καλύτερο για την αντιμετώπιση των αντίπαλων tanks. Επίσης, αν δεν το έχετε κάνει ήδη, αρχίστε να αλλάζετε το μεταφορικό μέσο των στρατιωτών σας από trucks (των οποίων, σημειωτέον, περιορίζεται πολύ η κίνηση στο χιόνι) σε "251/1". Στο χάρτη τώρα, παρατηρήστε το γεγονός ότι έχετε στη διάθεσή σας πολλούς "αναλώσιμους" Ρουμάνους. Μην τους λυπάστε για να πετύχετε το σκοπό σας, μην τους στέλνετε όμως και σε αυτοκτονία άσκοπα, γιατί ο αντίπαλος κερδίζει Prestige και εσείς χάνετε.

Το στήσιμο των μονάδων σας έχει ως εξής: Στο νότιο τμήμα, στα διαθέσιμα εξάγωνα ανατολικά του Leuseni, τοποθετήστε τα τρία δυνατότερα artillery καθώς και δύο δυνατά tanks. Δυτικά του Leuseni τοποθετήστε μία-δύο μονάδες (η μία infantry και η άλλη tank ή antitank). Ολες οι παραπάνω μονάδες θα κινηθούν για το Hincesti και το Mereseni, όπου η οχύρωση του εχθρού είναι αρκετά δυνατή, μαζί με τον υπάρχοντα ρουμανικό στρατό. Το πρόβλημα σε αυτές τις δύο πόλεις είναι η ύπαρξη δύο εχθρικών artillery, τα οποία αλληλοκαλύπτονται (και η αεροπορική σας υποστήριξη αργεί να φτάσει). Επειτα κινηθείτε προς το Contesti και το Kishinev. Ολες οι υπόλοιπες δυνάμεις σας πρέπει να τοποθετηθούν στο Sipoteni, οι οποίες θα κινηθούν προς το Kishinev. Από αυτήν την ομάδα στείλτε μία-δύο μονάδες ανατολικά προκειμένου να καταλάβουν τα χωριά εκεί, καθώς επίσης, όταν ο κύριος όγκος φτάσει έξω από το Bucovat, παρεκκλίνετε τρεις-τέσσερις μονάδες σας προς τα δυτικά για το αεροδρόμιο και το Vorniceni για να βοηθήσουν τους Ρουμάνους στο εκεί μέτωπο, καθώς οι Ρώσοι έχουν σημαντικές δυνάμεις. Επίσης, δυτικά του Vorniceni ρίξτε τους αλεξιπτωτιστές σας (δίπλα από εχθρικό artillery για να του επιτεθούν). Σε εκείνη την περιοχή βομβαρδίστε ανελέητα με τα αεροπλάνα σας, καθώς δεν υπάρχει υπολογίσιμη εχθρική αεροπορική δύναμη.

Αξιοπρόσεκτες εχθρικές μονάδες: Πολλά αλληλοκαλυπτόμενα artillery. Χρησιμοποιήστε τα για να καταστρέψετε αεροπλάνα, artillery και tank. Προσοχή, το infantry των Ρώσων είναι καλύτερο από το αντίστοιχο των Ρουμάνων.

PANZER GENERAL 2

NOVGOROD

Από τα πιο επικίνδυνα σενάρια για να καταστραφούν μονάδες σας. Τα αντίπαλα artillery έχουν λάβει θέση πίσω από τα ποτάμια και αλληλοκαλύπτονται. Εκτός των άλλων, έχουν τοποθετηθεί στρατιώτες μπροστά τους για να τα προστατεύουν. Το μόνο θετικό είναι το γεγονός ότι η αντίπαλη αεροπορία περιορίζεται σε δύο fighters. Οι συμβουλές μου για να επιβιώσετε (τουλάχιστον στο πρώτο turn) είναι οι εξής: Κάντε overstrength στα tactical bomber και τα artillery σας (πρέπει να έχετε τουλάχιστον 4 bomber και 5 artillery). Χωρίστε το στρατό σας σε δύο ομάδες. Τοποθετήστε τρία δυνατά artillery (με range τουλάχιστον 4) στα εξάγωνα της Staraya Russa, μια δυνατή μονάδα πεζικού στο κοντινότερο εξάγωνο βόρειά τους με συντεταγμένες (22, 8) και ένα tank στο (23, 6). Επειτα τοποθετήστε στρατεύματα σε όλα τα εξάγωνα νοτιοδυτικά της Staraya Russa, βάζοντας στο εξάγωνο (18, 12) τη δυνατότερη μονάδα (tank ή anti-tank) που διαθέτετε ενάντια στα αντίπαλα tanks. Επίσης στο (16, 13) σας προτείνω ένα recon, το οποίο, αν το μετακινήσετε κοντά στη Staraya Russa, θα σας αποκαλύψει τις αντίπαλες μονάδες. Αν έχετε tactical bomber με leader που προσδίδει "Aggressive Maneuver" (αυξάνει τη δυνατότητα μετακίνησης κατά ένα εξάγωνο), στείλτε το στο εξάγωνο (20, 16) για να χτυπήσει το artillery. Με ένα από τα τρία δικά σας artillery που έχετε στην περιοχή χτυπήστε το αντίπαλο στις συντεταγμένες (22, 14). Με τα άλλα δύο καταστρέψτε το ένα από τα artillery ανατολικά, αυτό με τις συντεταγμένες (24, 10). Μετακινήστε τη μονάδα πεζικού από το (22, 8) στο (23, 8) και επιτεθείτε στο δεύτερο artillery. Αν η μονάδα σας είναι αρκετά έμπειρη, αν και βρίσκεται σε ποτάμι, θα καταστρέψει το αντίπαλο artillery και θα επιβιώσει στις επιθέσεις αργότερα. Το tank στο (18, 12) μετακινήστε το στο (21, 11) για να καλύψει τα artillery σας από το πανίσχυρο ρωσικό tank με leader που βρίσκεται στην περιοχή. Τέλος, στείλτε fighter πάνω στη Staraya Russa προκειμένου να καλύψει τα artillery σας από αεροπορική επίθεση. Τα εχθρικά fighters θα επιτεθούν κάπου σε αυτή την περιοχή, οπότε τοποθετήστε τα δικά σας εκεί κοντά για να τα καταρρίψετε. Σε περίπτωση που δεν διαθέτετε bomber με "Aggressive Maneuver", μετακινήστε το artillery που βρίσκεται στις συντεταγμένες (20, 12), αφού το χρησιμοποιήσετε, πιο βόρεια για να μη δεχτεί επίθεση από το αντίπαλο που είναι τοποθετημένο στο (20, 16) και φέρτε ένα tank στη θέση του. Ολες οι άλλες κινήσεις παραμένουν ίδιες.

Η δεύτερη ομάδα θα τοποθετηθεί στα διαθέσιμα εξάγωνα βόρεια της Belebzika. Τοποθετήστε τα artillery σας στις θέσεις (9, 26) και (8, 27), και, σε περίπτωση που διαθέτετε και άλλο, στο (8, 26). Τοποθετήστε μονάδα Bridging στο (9, 25) και στείλτε tactical bombers στο (14, 26) για το artillery και στο (11, 26) για τους στρατιώτες, τους οποίους θα αποτελειώσετε με artillery. Με τη βοήθεια της μονάδας Bridging, τοποθετήστε ένα tank σας στη θέση του. Με τα υπόλοιπα artillery χτυπάτε τα αντίπαλα. Αυτές είναι οι βασικές κινήσεις οι οποίες πρέπει να γίνουν για να επιβιώσετε στο πρώτο turn. Ολες οι υπόλοιπες μονάδες σας τοποθετούνται στα διαθέσιμα εξάγωνα κοντά στις περιοχές τις οποίες αναφέραμε. Μετά το πρώτο turn είναι πιο εύκολα τα πράγματα, καθώς καταφθάνει σε βοήθεια η αεροπορία.

Αξιοσημείωτες εχθρικές μονάδες: Εκτός των πολλών artillery, οι Ρώσοι διαθέτουν πανίσχυρα tanks, τα οποία κάνουν τα δικά σας Pz IVD να φαίνονται... κονσερβοκούτια. Χρησιμοποιήστε την αεροπορία σας, καθώς επίσης τα Pz IIIH και anti-tank για να τα αντιμετωπίσετε.

VOLOKOLAMSK

Από εδώ και πέρα οι καινούριες αγορές σας συμφέρει να είναι artillery ή tactical bomber, καθώς οι άλλες μονάδες δεν είναι εύκολο να αποκτήσουν experience και καταλήγουν άχρηστες. Χρησιμοποιήστε από εδώ και πέρα κατά πλειοψηφία το overstrength. Ο καιρός εδώ δεν είναι καθόλου καλός (χιόνι ακόμα και στο πρώτο turn). Συστήνεται η τοποθέτηση των μονάδων σας να γίνει ως εξής: Στο βόρειο τμήμα του χάρτη τοποθετήστε τρία artillery, τη μονάδα Bridging και τα δυνατότερα tanks σας, καθώς και μία μονάδα infantry. Εφαρμόστε παρόμοια με το προηγούμενο σενάριο στρατηγική, με τη βοήθεια



Και ναυτικό υπό τις διαταγές σας στη Savannah.

της μονάδας Bridging, ώστε να καταστρέψετε το αντίπαλο artillery σε εκείνη την περιοχή. Η ομάδα αυτή θα κινηθεί για το Tarajevo και το Vlaskovo. Στείλτε ένα tank ή anti-tank να καταστρέψει το artillery στο Volokolamsk. Το συγκεκριμένο artillery το κατέστρεψα με αλεξιπτωτιστές, προσοχή όμως στο αντιαεροπορικό στο εξάγωνο (8, 8). Στα εξάγωνα δίπλα από το Supply (1, 9) τοποθετήστε αρχικά ένα artillery. Στο δεύτερο και τρίτο deploy βάλτε τα δύο καλύτερα infantry σας προκειμένου να αντιμετωπίσουν τα εχθρικά που φυλάνε το Volokolamsk, και δύο μονάδες για την αντιμετώπιση του εχθρικού tank στο Privokzalny και ενός άλλου που θα καταφτάσει σύντομα. Στο νότιο τμήμα του χάρτη (στα εξάγωνα γύρω από το Terachovo) τοποθετήστε τις υπόλοιπες δυνάμεις σας. Αυτή η ομάδα θα χωριστεί σε δύο μέρη: Το ένα θα κινηθεί ανατολικά για το Kostrovo, καταλαμβάνοντας όλα τα χωριά στο δρόμο του (τα πιο πολλά είναι έρημα), και η άλλη θα κινηθεί βορειοανατολικά για να βοηθήσει στο Volokolamsk και μετά να προχωρήσει προς το Novopetrovskoje.

Αξιοσημείωτες εχθρικές μονάδες: Δύο infantry με leader, οι οποίες άντεξαν αρκετές επιθέσεις. Τα δυνατά tanks κάνουν και εδώ αισθητή την παρουσία τους.

KLIN

Μην κοιτάτε που το σενάριο έχει το επίθετο γνωστού Ελληνα κωμικού, δεν είναι καθόλου αστεία τα πράγματα. Καταρχήν ο καιρός είναι χάλια και δεν υπάρχει air transport (δεν μπορείτε να μεταφέρετε τους αλεξιπτωτιστές σας με αεροπλάνο). Κάντε overpower στα tanks, anti-tanks, infantry και artillery σας. Τα στρατεύματά σας θα χωριστούν σε τρεις ομάδες. Η πρώτη και μικρότερη συνιστάται να αποτελείται από δύο Pz IVD, δύο artillery τοποθετημένα στα εξάγωνα (2, 9) και (4, 9) και μία μονάδα infantry. Αυτή η ομάδα θα κινηθεί να κατακτήσει τον κύριο στόχο που βρίσκεται νοτιοδυτικά στο χάρτη, στις συντεταγμένες (4, 25), και μετά θα προχωρήσει προς τους δύο άλλους κύριους στόχους στα εξάγωνα (17, 30) και (21, 30). Η δεύτερη ομάδα θα κινηθεί προς το Solnogorsk και μετά νότια για μία συντονισμένη επίθεση με την πρώτη ομάδα για τους στόχους εκεί. Προσοχή όμως, νότια του Solnogorsk ο εχθρός έχει δημιουργήσει δυνατές εστίες αντίστασης με αλληλοκαλυπτόμενα artillery. Στο εχθρικό tank που βρίσκεται στο Solnogorsk δοκιμάστε να επιτεθείτε με μία δυνατή μονάδα πεζικού (αφού τα tanks σας θα τα βρούνε δύσκολα) και μπορεί να εκπλαγείτε από το αποτέλεσμα. Η τρίτη ομάδα θα κινηθεί ανατολικά [τοποθετήστε μία μονάδα Bridging στο (10, 3) για να κινηθούν οι μονάδες σας γρήγορα] προκειμένου να κατακτηθούν το Woronino, το Rogatsechewo και το Fedoroloka. Επειτα, αν δεν έχετε καθυστερήσει σημαντικά, στείλτε τις πιο γρήγορες μονάδες σας νοτιοανατολικά να βοηθήσουν τις άλλες δύο ομάδες. Η τρίτη ομάδα θα πρέπει να είναι και η πιο δυνατή (με μικρή διαφορά από τη δεύτερη) και να περιέχει μονάδες δυνατές στην αντιμετώπιση εχθρικών tanks. Στα turns όπου χιονίζει χρησιμοποιήστε τα αεροπλάνα σας ως αναγνωριστικά. Προσοχή όμως, λόγω της χιονοθύελλας το spotting τους όπως και των άλλων μονάδων σας πέφτει.

Αξιοσημείωτες εχθρικές μονάδες: Τίποτα το καινούριο. Δυνατά tanks και πολύ infantry και artillery.

SAVANNAH

Η δυσκολία του σεναρίου αυτού δεν είναι να πετύχετε το Brilliant Victory (το πέτυχα πέντε turns πριν από το ζητούμενο), αλλά να κρατήσετε τις μονάδες σας ζωντανές μέχρι να ολοκληρωθεί η απόβασή σας. Αναγκάστηκα, μάλιστα, να θυσιάσω ένα αδύναμο tank μου προκειμένου να επιβιώσουν τα δυνατότερα. Επίσης, προσέξτε, διότι οι Αμερικανοί δεν τηρούν το "fair play" και χτυπάνε τα αποβατικά πλοία σας. Ευτυχώς όμως δεν τους κάνουν σοβαρή ζημιά, ωστόσο μην τα αφήσετε και τελείως εκτεθειμένα. Καταρχήν χρησιμοποιήστε το Prestige σας για να κάνετε upgrade όσα tanks, anti-tanks και fighters μπορείτε. Στα tanks συστήνονται τα Panther G κατά πλειοψηφία και μετά τα Tiger. Εχετε υπόψη ότι στα fighters στο επόμενο σενάριο θα εμφανιστούν τα μοντέλα Me-163, τα οποία είναι άκρως εντυπωσιακά. Προτείνω το δυνατότερο tank να το κάνετε King Tiger και ύστερα overstrength. Overstrength κάνετε και στα δυνατότερα fighters αν είναι δυνατόν, γιατί η αντίπαλη αεροπορία είναι πανίσχυρη.

Σε ό,τι αφορά την τοποθέτηση των μονάδων, έχουμε: Στα εξάγωνα που κάνουν απόβαση



Η τελική μάχη στο Oak Ridge προβλέπεται τρομερή.

PANZER GENERAL 2

από το πρώτο turn, τοποθετήστε τα δυνατότερα tanks και anti-tanks σας. Στα νοτιότερα αυτά εξάγωνα τοποθετήστε το King Tiger μαζί με ένα tank, το οποίο θα θυσιαστεί, και μία ισχυρή μονάδα πεζικού. Και τα τρία μαζί θα κάνουν απόβαση βόρεια από το πρώτο turn. Δίπλα τους τοποθετήστε ένα artillery που θα κάνει απόβαση στο δεύτερο turn. Η ομάδα αυτή θα δεχτεί επίθεση από tactical bomber και στη συνέχεια από τρία εχθρικά tanks. Η επίθεση αυτή είναι τόσο σφοδρή που μπορεί να καταστρέψει και το King Tiger, για αυτό τοποθετήστε το αδύναμο tank δίπλα, σαν πειρασμός, ώστε να στραφούν σε αυτό και να επιζήσει το King Tiger. Το πρόβλημα είναι ότι αν είναι πολύ αδύναμο δεν του δίνουν σημασία. Τοποθετήστε τους αλεξιπτωτιστές σας σε αεροπλάνο πάνω από τον ωκεανό και στείλτε τους για βοήθεια της παραπάνω ομάδας. Φυσικά μην τους στείλετε ασυνόδευτους, δηλαδή τοποθετήστε τους μέχρι εκεί όπου φτάνει το fighter σας και, προσοχή, καθώς στο αεροδρόμιο στο (14, 15) υπάρχει αντιαεροπορικό. Στα εξάγωνα γύρω από το (25, 10) τοποθετήστε τις υπόλοιπες μονάδες σας, οι οποίες θα κινηθούν δυτικά για να κάνουν αργότερα απόβαση. Οσες περισσέψουν τοποθετούνται στα εξάγωνα γύρω από το (28, 16), οι οποίες θα κινηθούν να κάνουν απόβαση είτε στο (17, 19) είτε στο (14, 21). Μετακινήστε τα fighters σας νότια, καθώς εκεί θα εμφανιστεί η πλειοψηφία των εχθρικών αεροπλάνων.

Αξιοσημείωτες εχθρικές μονάδες: πανίσχυρα tanks και αεροπλάνα. Μην αφήσετε ποτέ τα artillery σας ακάλυπτα, καθώς αποτελούν εύκολο στόχο για τα αντίπαλα tanks (μπορούν να τα χτυπήσουν τώρα από απόσταση 2 εξαγώνων). Εμφάνιση για πρώτη φορά πολεμικών πλοίων και από τις δύο παρατάξεις (επιτέλους λαμβάνει χώρα ναυμαχία).

OAK RIDGE

Επιτέλους, φτάσαμε στο τέλος. Αν δεν έχει καταστραφεί καμία σημαντική μονάδα σας στη Savannah, το σενάριο αυτό είναι πολύ πιο εύκολο από το προηγούμενο. Ομοια με τη Savannah, κάνετε upgrade στα tanks, anti-tanks και fighters παλιάς τεχνολογίας, καθώς επίσης μετατροπή του καλύτερου fighter σε Me-163 και μετά overstrength. Το κόλπο με τα πολλά deploy των artillery, το οποίο χρησιμοποιήθηκε και περιγράφηκε στο Windsor, είναι δυνατό να εφαρμοστεί και εδώ. Το βάρος και σε αυτή την αποστολή καλούνται να σηκώσουν τα tanks σας, τα οποία όμως πρέπει να έχουν αποκτήσει αρκετό experience από το προηγούμενο σενάριο. Χωρίστε το στρατό σας σε δύο ομάδες ισοδύναμες και μη χρησιμοποιήσετε τα εξάγωνα δυτικά της Philadelphia, αλλά κάνετε πολλά deploy ώστε να μειώσετε τη διαδρομή την οποία πρέπει να κάνετε. Η πρώτη ομάδα θα κινηθεί ανατολικά, κατακτώντας την Alcoa και τις γύρω πόλεις και μετά θα προχωρήσει προς το Knoxville και το Mascot. Η δεύτερη θα κατακτήσει (από το πρώτο turn) το Lenoir City και μετά θα κινηθεί προς το Research Facility. Μόλις το καταλάβει, θα διασπαστεί για να κινηθεί προκειμένου να δώσει βοήθεια στο Knoxville, παράλληλα δε να κατακτήσει το Oak Ridge, μια και οι δυνάμεις που το φρουρούν δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο. Προσοχή, μην αφήσετε το Research Facility αφρούρητο, διότι κάποια στιγμή υπάρχει πιθανότητα να εμφανιστούν αντίπαλοι αλεξιπτωτιστές για να το διεκδικήσουν.

Αξιοσημείωτες εχθρικές μονάδες: Οπως και προηγουμένως κάνουν αισθητή την παρουσία τους πολλά δυνατά αεροπλάνα και tanks. Την κατάσταση δυσκολεύουν η πληθώρα αντιαεροπορικών που διαθέτει ο εχθρός στην περιοχή αυτή. Αξιοπρόσεκτο είναι το γεγονός της αύξησης του αριθμού των αντίπαλων tactical bombers, σε αντίθεση με τα αντίπαλα fighters. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα fighters σας να έχουν σαφώς πιο εύκολο έργο, από την άλλη όμως πρέπει να προστατεύετε τις μονάδες εδάφους από τυχόν βομβαρδισμό. Τοποθετήστε fighters πάνω από τις πολύτιμες μονάδες σας και εφαρμόστε το κολπάκι με το κρυφό fighter (που δεν το βλέπει ο αντίπαλος) και τον εύκολο στόχο (που τον καλύπτει το fighter) που θα βάλει σε πειρασμό τα tactical bomber του εχθρού και θα τα στείλει χωρίς να περιμένει την κάλυψη. ■



Λίγα δευτερόλεπτα πριν από την ολοκληρωτική επικράτηση των στρατευμάτων μου και το τέλος του πολέμου.

THE JOURNEYMAN PROJECT 3

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Η ιστορία του παιχνιδιού αφορά σε τρεις μυθικούς πολιτισμούς. Ο ένας είναι ο "δικός μας", αυτός της Ατλαντίδας. Οι δημιουργοί του τίτλου τοποθετούν την Ατλαντίδα στη Μεσόγειο και ειδικότερα στα ελληνικά πελάγη. Καταγράφουν την άποψη ότι πιθανόν να καταστράφηκε από τον τρομερό σεισμό της Σαντορίνης (την αποκαλούν Thera), όμως ταυτόχρονα επισημαίνουν ότι κάτι τέτοιο δεν έχει αποδειχθεί και, επομένως, δεν μπορεί να γίνει πιστευτό.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

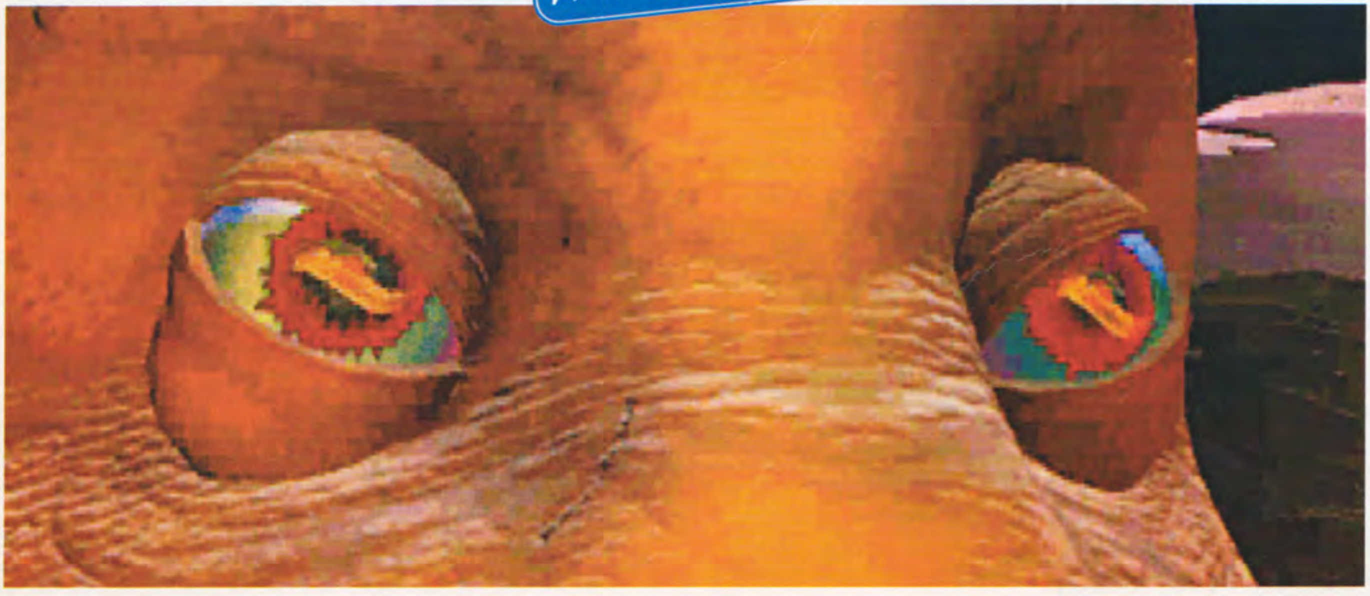
Οσοι ενδιαφέρονται ας έχουν υπόψη ότι, πέρα από κάθε επιστημονική αμφιβολία, ο καταστροφικός σεισμός της Σαντορίνης εξαφάνισε τον περίφημο πολιτισμό της Ανατολικής Κρήτης, ενώ στάχτη της έκρηξης αυτής έχει εντοπισθεί και σε ευρήματα στην Παλαιστίνη!

Οσον αφορά στις άλλες δύο μυθικές πόλεις, δεν μπορώ να εκφέρω γνώμη, Ωστόσο, είναι γεγονός ότι οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν εισαγάγει πλήθος πραγματικών και επιστημονικών στοιχείων στον τίτλο, ιδίως με τη μορφή πληροφοριών εκ στόματος Arthur.

Adventure

Για το λόγο αυτόν σας συνιστώ να έχετε ενεργοποιημένη την επιλογή του από το File/Game Options. Εδώ στην επιλογή Arthur Comments τσεκάρετε το Normal. Επίσης μαρκάρετε την επιλογή Audio cue when cooments are available. Σημειώνουμε ότι καλό θα ήταν αρχικά να εξοικειωθείτε με το χειρισμό και ιδίως με την κίνηση, η οποία ενδεχομένως να σας προκαλέσει αρκετά προβλήματα μέχρι να τη συνηθίσετε.

BUG 1: Οταν έπαιξα για πρώτη φορά το παιχνίδι προκειμένου να συντάξω το review για το "PC Master", δεν συνάντησα κανένα πρόβλημα. Οταν όμως το ξανάπαιξα για να γράψω αυτή τη λύση και έχοντας αλλάξει CD-ROM drive, παρουσιάστηκε το εξής ΠΟΛΥ ΜΕΓΑΛΟ πρόβλημα: Οταν μου ζητούσε να αλλάξω CDs, άνοιγε το συρτάρι και το CD έβγαινε έξω. Εβαζα μέσα το άλλο CD, αλλά το συρτάρι ΠΛΕΟΝ ΑΡΝΙΟΤΑΝ ΝΑ ΚΛΕΙΣΕΙ!!! Ετσι,



έμενα κολλημένος εκεί που ήμουνα. Τι λύση βρήκα; Προτού επιλέξω τη χρονοπερίοδο στην οποία ήθελα να μεταβώ, έκανα καλού-κακού save και, χωρίς να κινηθώ, έβαζα ΠΡΩΤΑ μέσα εγώ το CD της περιοχής όπου ήθελα να πάω. Στη συνέχεια επέλεγα τη χρονοπερίοδο και όλα λειτουργούσαν κανονικά. Σημειωτέον ότι το πρώτο CD δεν παρουσιάζει πρόβλημα, το δεύτερο αντιστοιχεί στην Ατλαντίδα πριν από την καταστροφή, το τρίτο στο El Dorado πριν από την καταστροφή και το τέταρτο στη Shangri-La ομίως πριν από την καταστροφή.

BUG 2: Σε μερικές τοποθεσίες το παιχνίδι συμβαίνει να μη σε αφήνει να ανοίξεις το inventory σου. Αν σας τύχει αυτή η περίπτωση, μην απελπιστείτε. Απλώς προχωρήστε λίγο παρακάτω από κει όπου είστε, μέχρι το πρόγραμμα να "ξεμπλοκάρει" και να μπορέσετε να χειριστείτε το inventory σας. Τότε κάνετε κλικ στο αντικείμενο που θέλετε να χειριστείτε, ώστε αυτό να εμφανιστεί στο κάτω αριστερά παράθυρο, και γυρίστε στην τοποθεσία στην οποία θέλετε να δράσετε. Λίγο κουραστικό πλην ομοίως αποτελεσματικό.


Δείγμα του Inventory. Πρόσεξε τις 6 έγχρωμες σφαίρες.

Η ΛΥΣΗ

Ξεκινώντας μετά την ομολογουμένως ατελείωτη και άκρως εντυπωσιακή εισαγωγή, κάνεις ακριβώς ό,τι σου λέει ο φίλος σου. Κάνε πρώτα κλικ τον κέρσορα-στολή πάνω του και μετά κλικ στο "AD2329 Temporal Security Agency". Στο menu που εμφανίζεται κάνε κλικ στην επιλογή "BC1262 October 06 Mediterranean Sea"

BC1262 October 06 Mediterranean Sea

ATLANTIS ISLAND

Βρίσκεσαι σε ένα νησί της Μεσογείου, τη μυθική Ατλαντίδα. Γύρισε αντίθετα και ανέβα το μικρό λόφο προς τον ανεμόμυλο. Προχώρησε προς την είσοδο. Θα συναντήσεις τον παλιόφιλό σου τον Arthur. Κάνε κλικ σε αυτόν και θα σου πει τι ακριβώς έχει συμβεί. (Βλέπεις και ένα ολόγραμμα της Agent 3 που σου εξηγεί τι ακριβώς έχει κάνει!) Ο Arthur κάνει download τον εαυτό του στην Chameleon Suit σου. Συνέχισε στο μονοπάτι ευθεία μπροστά μέχρι να δεις τη βάρκα στο βάθος. Από το σκανάρισμα βλέπεις ότι είναι ο Sinclair! Κοίταξε κάτω και πάρε το σχοινί που είναι στο έδαφος λίγο στα αριστερά σου. Με τη μέθοδο του drag & move βάλε το στο inventory σου.

Γύρισε αντίθετα και πήγαινε πίσω στον ανεμόμυλο. Μπες σε αυτόν. Εκεί γύρισε προς τα δεξιά και κοίταξε ελαφρώς πάνω. Βλέπεις τα σκαλιά. Με τη μέθοδο του drag & move πάρε το σχοινί και κάνε το κλικ στα σκαλιά. Ανεβαίνεις πάνω.

Ανέβα όλα τα σκαλιά και στο πλατύσκαλο κοίταξε ψηλά. Βλέπεις μία καταπακτή. Κάνε κλικ σε αυτήν, άνοιξέ τη και ανέβα επάνω. Πήγαινε προς την ξύλινη σκάλα και ανέβα την. Οταν φθάσεις επάνω κοίταξε λίγο χαμηλά και στο πεζούλι θα δεις τα σύμβολα. Κάνε κλικ σε αυτά και σκανάρισε το αντίστοιχο Time Code. Βλέπεις την καταστροφή της Ατλαντίδας από ένα εξωγήινο διαστημόπλοιο.

Βρίσκεσαι μέσα σε μία χρονοδίνη. Πήγαινε τον κέρσορα στη ροζ μπάρα στο επάνω μέρος της οθόνης δράσης και κάνε κλικ. Διάλεξε τη χρονική περίοδο "AD0524 January 29 Andes Mountains".

AD0524 January 29 Andes Mountains

EL DORADO

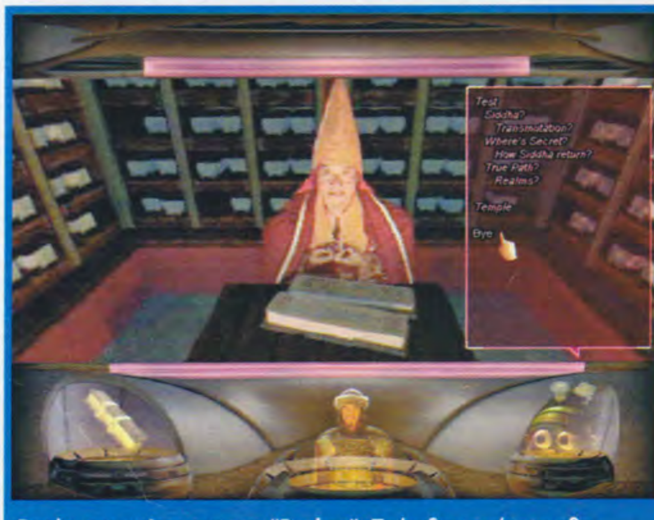
Βρίσκεσαι μέσα σε ένα πηγάδι των Incas. Κοίταξε κάτω στο νερό και γύρισε λίγο προς τα δεξιά. Κάνε κλικ στο βράχο που βλέπεις πίσω από το σχοινί και μετακίνησέ τον. Τώρα κάνε κλικ στην πέτρα/μοχλό που είναι στην επιφάνεια του νερού. Το πηγάδι γεμίζει νερό και ανεβαίνεις πάνω. Κοίταξε ψηλά και βγες από το πηγάδι.

Πάνω γύρισε λίγο και πάρε την πέτρα με το μοχλό (το βίντζι του πηγαδιού) και προχώρησε στο μονοπάτι. Οταν φθάσεις στη διασταύρωση, στρίψε αριστερά και ανέβα το νέο μονοπάτι. Πήγαινε στα ερείπια του κτιρίου και πάρε το καλάθι που βρίσκεται εκεί. Τώρα γύρισε πίσω στη διασταύρωση και στρίψε αριστερά.

Ακολούθησε το μονοπάτι μέχρι την άκρη του γκρεμού. Κοιτώντας ψηλά θα δεις κάτι σαν αερόστατο! Γύρισε στην κανονική θέα και στρίψε λίγο αριστερά.

Πήγαινε προς το σχοινί. Γύρισε λίγο αριστερά και βάλε στην άκρη του μοχλού την πέτρα/βίντζι που πήρες λίγο πριν. Τώρα κάνε κλικ σ' αυτό για να χαμηλώσεις το "αερόστατο". Πρόσεξε τα χορτόσχοινα που κρέμονται από αυτό. Πάρε το καλάθι και κάνε το κλικ στα σχοινιά. Το στερεώνεις και ανεβαίνεις πάνω.

Κοίταξε χαμηλά και παρατήρησε ότι στο ένα από τα δύο χερούλια του καλαθιού ο κέρσορας αλλάζει. Κάνε κλικ και "ζουμάρισε" σε έναν γάντζο. Κάνε κλικ για να έρθεις στην κανονική θέα σου και τώρα κάνε κλικ στο σχοινί του γά-



Ρωτώντας τον Lama για τα "Realms". Πρόσεξε τι απάντηση θα δώσεις.



Τζένγκινς Χαν. Η προσωποποίηση της σκληρότητας.

ντζου που βλέπεις μπροστά σου. Με αυτό "μαγκώνεις" ένα άλλο "αερόστατο" και πηδάς μέσα σ' αυτό. Καθώς κοιτάς, χαμήλωσε λίγο και γύρισε προς τα δεξιά. Βλέπεις τα σύμβολα.

Κάνε κλικ σ' αυτά και σκανάρισε το αντίστοιχο Time Code. Βλέπεις την καταστροφή του El Dorado από τη σύγκρουση δύο εξωγήινων διαστημόπλοιων.

Βρίσκεσαι μέσα σε μία χρονοδίνη. Πήγαινε τον κέρσορα στη ροζ μπάρα στο επάνω μέρος της οθόνης δράσης και κάνε κλικ.

Διάλεξε τη χρονική περίοδο "AD1219 April 15 Himalayan Mountains".

AD1219 April 15 Himalayan Mountains

SHANGRI-LA

Φτάνεις έξω από ένα μισογκρεμισμένο κτίριο. Κοίταξε ελαφρώς προς τα κάτω και γύρισε λίγο προς τα δεξιά. Κατηφόρισε στην πλαγιά. Πάρε το ξύλο και τον τροχό που είναι στο μέρος αυτό.

Ανέβα ξανά επάνω και μπες στο μισογκρεμισμένο κτίριο. Γύρισε λίγο δεξιά και πήγαινε στο βίντζι που βλέπεις. Γύρισε δεξιά περίπου 90° και παρατήρησε ότι ο ένα τροχός λείπει. Βάλε στη θέση του τον τροχό που βρήκες. Κάνε κλικ στα ξύλα του τροχού για να γυρίσεις το βίντζι και να χαμηλώσεις ό,τι έχει απομείνει από αυτό που παλιά ήταν μία γέφυρα/σκάλα. Γύρισε σχεδόν εντελώς αντίθετα και κατέβα στο εσωτερικό του κτιρίου. Πήγαινε στην πύλη, προχώρησε ως την άκρη μπροστά και κατέβα.

Τώρα στρίψε και πήγαινε στο μισοθαμμένο κτίριο στα αριστερά σου. Φτάνοντας σ' αυτό κάνε κλικ στο παράθυρο. Πρέπει να το παραβιάσεις. Πάρε το ξύλο από το inventory σου και κάνε το κλικ στο παράθυρο. Χρησιμοποιώντας το ως μοχλό το ανοίγεις και μπαίνεις μέσα.



Το περίφημο μοναστήρι της Shangri-La στα Ιμαλάια.

Στρίψε λίγο για να δεις το μισοθαμμένο άγαλμα του Βούδα και κινήσου προς αυτό. Κάνε κλικ πάλι σ' αυτό για να το πλησιάσεις και τώρα σκαρφάλωσε επάνω του για να βρεθείς στα επάνω "μπαλκόνια". Στρίψε λίγο αριστερά και προς τα κάτω και στο χιόνι παρατήρησε τα σύμβολα. Κάνε κλικ σ' αυτά και σκανάρισε τον αντίστοιχο Time Code.

Βλέπεις μία ομάδα εξωγήινων να ψάχνουν στα ερείπια. Είναι Cyrollans!!! Ενας από αυτούς σε βλέπει και πυροβολεί προς το μέρος σου. Προλαβαίνεις την τελευταία στιγμή να "περάσεις" μέσα στη χρονοδίνη.

Ο Arthur εντοπίζει την Agent 3, την περίφημη Michelle Visard, δεκατέσσερις ημέρες πριν, στη φυλακή του Sinclair. Μεταφέρεσαι εκεί και μιλώντας με τον Sinclair (το δημιουργό της χρονομεταφοράς) μαθαίνεις ότι προσπάθησε να σας ειδοποιήσει, όταν οι πρώτοι Cyrollans ήρθαν στην Γη, αλλά αντί να τον ακούσετε φυλακίστηκε και μάλιστα από σένα.



Τα περίφημα 6 Realms, βασικό μέρος της φιλοσοφίας του Βουδισμού.

Μεταφέρεις την Agent 3 πίσω στα γραφεία της TSA. Μιλάς με τον πρεσβευτή των Cyrollans και μαθαίνεις την αλήθεια.

THE SOSIQUI LEGACY

Οι Cyrollans και οι Qou'Thalas ήταν σε πόλεμο για χιλιετίες. Ο λόγος; Ενα "ιερό αντικείμενο" που περιέχει υπερπολύτιμες πληροφορίες για έναν

The Journeyman Project 3

πανάρχαιο πολιτισμό γνωστό ως Sosiqui. Το αντικείμενο αυτό, γνωστό με το όνομα "Legacy", χωρίστηκε σε τρία κομμάτια, τα οποία "χάθηκαν" μέσα στην ανθρώπινη ιστορία. Τα κομμάτια αυτά κατέληξαν στην Ατλαντίδα, την ωραιότερη πόλη που γνώρισε ποτέ ο κόσμος, στο El Dorado και στη Shangri-La, καταστράφηκαν δε από τη μία εκ των δύο εμπόλεμων φυλών όταν αυτή διαπίστωσε ότι η άλλη ήταν πολύ κοντά στο να εντοπίσει τα τρία αυτά κομμάτια του μυθικού αντικειμένου.

Η μόνη λύση είναι να ταξιδέψεις πίσω στο χρόνο, μία ημέρα προτού οι τρεις αυτές μυθικές πόλεις καταστραφούν. Σε καθεμία από αυτές, το τμήμα του "ιερού αντικειμένου", του Legacy, είναι κρυμμένο στην "καρδιά" του ιερού ναού της πόλης.

Μπορείς να ολοκληρώσεις τις τρεις αποστολές σου με οποιαδήποτε σειρά θέλεις. Σημείωσε, όμως, ότι αρκετά αντικείμενα που θα χρειαστούν σε μια χρονοπεριοχή υπάρχουν μόνο στις άλλες. Ετσι, θα υποχρεωθείς σε ένα επίπονο και συνεχές "πήγαιν'-έλα" ανάμεσα σε αυτές τις τρεις διαφορετικές εποχές και μυθικές πόλεις, στην προσπάθειά σου να εντοπίσεις τα αντικείμενα που θα σε βοηθήσουν στην αποστολή σου. Φυσικά, αν ακολουθήσεις μία λύση, αυτά τα "πήγαιν'-έλα" μεταξύ των τριών χρονοπεριόδων μειώνονται σχεδόν στο ελάχιστο.

Η μοναδική ελπίδα είσαι εσύ, Gage.

Μόλις βρεθείς μόνος σου στην TS, πήγαινε τον κέρσορα στη ροζ μπάρα στο επάνω μέρος της οθόνης δράσης και κάνε κλικ. Διάλεξε τη χρονική περίοδο "BC1262 October 05 Mediterranean Sea" και κάνε κλικ σ' αυτήν. Μεταφέρεσαι στη μυθική Ατλαντίδα.

BC1262 October 05 Mediterranean Sea

ATLANTIS

Μεταφέρεσαι στο ίδιο σημείο, αυτή τη φορά πάνω στην οροφή του ανεμόμυλου.

Γύρισε τριγύρω και κοίταξε χαμηλά, μέχρι να βρεις την καταπακτή. Κάνε κλικ σ' αυτήν και κατέβα στο εσωτερικό του ανεμόμυλου. Καθώς κατεβαίνεις, γύρισε λίγο αριστερά και κοίταξε στο πάτωμα. Θα δεις δύο γρανάζια. Πάρε τα. Γύρισε δεξιά και προχώρησε προς την καταπακτή που βλέπεις στο πάτωμα, χωρίς όμως να κάνεις κλικ σ' αυτήν. Συνέχισε μέχρι να φθάσεις στον τροχό/μοχλό. Κάνε κλικ σ' αυτόν. Του λείπουν τα γρανάζια. Βάλε τα γρανάζια από το inventory σου. Τώρα κάνε κλικ πέντε φορές στο μοχλό, ώστε να έρθει μπροστά από το παράθυρο το κομμάτι με το κομμένο πανί. Παρατήρησε ότι τώρα μπορείς να βγεις από το παράθυρο. Βγες έξω, γύρισε αντίθετα και κάνε κλικ στον τροχό άλλη μία φορά! Περιστρέφεσαι και βρίσκεσαι πάνω σ' έναν τοίχο.

Προχώρησε μπροστά δύο φορές και μετά στρίψε δεξιά. Παρατήρησε ότι μπορείς να κατέβεις στο κατάρτι του πλοίου. Κατέβα, προχώρησε μπροστά, στρίψε λίγο δεξιά και κατέβα. Κοίταξε κάτω και κατέβα κι άλλο. Επιτέλους, πατάς στο έδαφος!

Καθώς κοιτάς, όταν κατέβεις πήγαινε μπροστά, στρίψε δεξιά, πήγαινε μπροστά, στρίψε αριστερά, πήγαινε μπροστά, στρίψε αριστερά και κάνε κλικ τον κέρσορα στον τυφλό ζητιάνο χωρίς να πας κοντά του, για να "πιάσεις" τη μορφή του.

Αλλαξε σε ζητιάνος, στρίψε αριστερά, πήγαινε μπροστά, στρίψε αριστερά και μπες στο πλοίο. Κοίταξε χαμηλά ανάμεσα στα βαρέλια και πάρε ένα άγκιστρο (gaff - όπως αυτό που χρησιμοποιείται για να πιάνονται οι βάρκες). Γύρισε αριστερά, προχώρησε μπροστά, στρίψε δεξιά και χαμηλά ανάμεσα στα βαρέλια θα βρεις ένα φουλάρι (silk scarf). Πάρε το, στρίψε δεξιά και προχώρησε όλο μπροστά. Στρίψε αριστερά και θα δεις έναν αλυσοδεμένο. Κάνε κλικ σ' αυτόν για να "πιάσεις" τη μορφή του και μετά κλικ πάνω του τον Talk κέρσορα. Ζήτησέ του μερικά νομίσματα και θα στα δώσει. Σημείωσε ότι περίμενε να του πεις κάτι άλλο.

Φύγε από το πλοίο και προχώρησε στην αντίθετη κατεύθυνση από αυτή στην οποία είδες το ζητιάνο. Καθ' οδόν άλλαξε τη μορφή σου σε αυτήν του καπετάνιου. Κάνε κλικ στον πορθμέα για να "πιάσεις" τη μορφή του, πήγαινε κοντά του και κάνε κλικ τον Talk κέρσορα πάνω του. Πες του να σε πάει στο Temple. Θα σου ζητήσει ένα νόμισμα, δώσε τού το. Μην ανησυχήσεις για τα νομίσματα, μοιάζουν να είναι ατελείωτα.

Φθάνοντας προχώρησε μπροστά, στρίψε αντίθετα και κάνε κλικ στο φρουρό για να "πιάσεις" τη μορφή του. Εν συνεχεία κάνε κλικ σ' αυτόν τον Talk κέρσορα και μίλησέ του. Μαθαίνεις ότι για να μπεις μέσα πρέπει να είσαι ντόπιος και ή να έχεις να παραδώσεις κάτι ή να φοράς ένα ειδικό μενταγιόν.

Σου λέει επίσης για τον έμπορο λαδιού και τον αγγειοπλάστη. Πήγαινε στον πορθμέα και πες του να σε πάει στους εμπόρους. Οποιο όνομα και να του πεις το ίδιο είναι.

Φθάνοντας προχώρησε μπροστά κατά μήκος του ποταμού για να πας στην έμπορο του λαδιού. Κάνε κλικ σ' αυτή για να "πιάσεις" τη μορφή της και μετά μίλησέ της. Θα σου δώσει πολύτιμες πληροφορίες. Ρώτησέ τη για όλα. Βγες και, εκεί όπου βλέπεις τα πιθάρια, στρίψε δεξιά.

Αλλαξε σε "Oil Vendor", πλησίασέ τον, κάνε κλικ πάνω του για να "πιάσεις" τη μορφή του, πήγαινε κοντά του και μίλα του. (Οι δύο έμποροι είναι αδέλφια.)

Πες του: "I'll watch pots" και, μόλις φύγει, γύρισε δεξιά, πλησίασε στο τραπέζι και κάνε



Βλέποντας στο μονοπάτι τον Pilgrim. Ο,τι φαίνεται ασήμαντο είναι στην πραγματικότητα υπερπολύτιμο.



Δείγμα των μορφών που μπορείς να αλλάζεις.

κλικ στην πιο δεξιά συσκευή καθώς κοιτάς. Σκύψε και πάρε την ακατέργαστη λάσπη που έβγαλε (raw clay).

Γύρισε εντελώς αντίθετα και πήγαινε στο άλλο τραπέζι που βλέπεις απέναντί σου. Από τη δεξιά μεριά του πάρε το μπολ και την κανάτα (bowl & pitcher).

Άλλαξε σε καπετάνιο και πήγαινε πίσω στην Oil Vendor. Πλησιάζοντας εκεί όπου βλέπεις τις απλωμένες ελιές στα πανιά, στρίψε δεξιά. Βλέπεις ένα καζάνι με λάδι. Πάρε με την κανάτα λάδι από το καζάνι και μπες στο εμπορικό. Μόλις μπεις, γύρισε αριστερά και κάνε zoom in στην τρίτη κανάτα από αριστερά. Παρατήρησε ότι έχει το ίδιο σύμβολο με αυτό που φορούσε ο φρουρός στο ναό. Όντας στο κοντινό πλάνο, κάνε κλικ το raw of clay στην κανάτα αυτή και πάρε το αποτύπωμα.

Βγες έξω. Πρέπει να βρεις χρυσό. Ο Arthur σου λέει ότι στο El Dorado υπάρχει χρυσός. Κάνε, λοιπόν, κλικ στη ροζ μπάρα στην επάνω μεριά των γραφικών και διάλεξε το "AD0524 January 29 Andes Mountains". Κάνε κλικ για να μεταφερθείς εκεί.

AD0524 January 29 Andes Mountains

EL DORADO

Φθάνεις στο σταυροδρόμι. Στρίψε και πήγαινε προς το πηγάδι. Στα δεξιά του, ανάμεσα στα χόρτα, θα δεις ένα αγόρι να κοιμάται. "Πιάσε" τη μορφή του, πήγαινε πίσω στο σταυροδρόμι, άλλαξε σε αγόρι, στρίψε αριστερά και ανηφόρισε μέχρι την άκρη του γκρεμού (το κτίριο είναι στάβλοι), στρίψε δεξιά και "πιάσε" τη μορφή του άντρα. Πήγαινε κοντά του και μίλησέ του. Είναι ο πατέρας του αγοριού.

Αφού τελειώσεις, γύρισε πίσω στο σταυροδρόμι, στρίψε αριστερά και πήγαινε μέχρι το αερόστατο. Μπες σε αυτό και σε πηγαίνει απέναντι.

Πάντα μεταμφιεσμένος σε αγόρι, ανέβα όλες τις σκάλες και μπες στο ναό. Καταρχήν, "πιάσε" τη μορφή του "ζωγράφου" (Scribe). Στη συνέχεια, κάνε zoom in στον αριστερό τοίχο και εντόπισε το σημείο όπου ο κέρσορας αλλάζει σε "?". Κάνε στο σημείο αυτό κλικ και ο Arthur θα σου πει τι ακριβώς σημαίνει. Κάνε zoom out, στρίψε λίγο δεξιά και ακολούθησε την ίδια διαδικασία στον τοίχο που ζωγραφίζει ο "Scribe".

Οι ζωγραφιές λένε την ιστορία του πρώτου Shaman του El Dorado που έκρυψε το κομμάτι του Legacy κάπου εδώ κοντά και έχεις βάλει για φρουρούς του τα τέσσερα στοιχεία της φύσης. Για να το βρεις πρέπει να εξερευνήσεις τα βήματα του Shaman στον αέρα, στο νερό, στη γη και στη φωτιά.

Πήγαινε κοντά και μίλησε στον Scribe που δουλεύει στον τοίχο. Ρώτησέ τον για όλα. Μόλις τελειώσεις τη συζήτηση γύρισε λίγο αριστερά και κάνε zoom in στο φρεάτιο. Κάνε zoom out για να γυρίσεις στην κανονική οθόνη σου, γύρισε ελάχιστα προς τα αριστερά σου και κάνε κλικ στο πιο αριστερό από τα καλάθια που βλέπεις. Πηγαίνεις κοντά του και το ανοίγεις. Επιτέλους, βρίσκεις χρυσό! Πάρε ένα φύλλο χρυσού, βάλε το στο inventory σου και κάνε zoom out για να γυρίσεις στην κανονική οθόνη σου.

Κατέβα λίγο τα σκαλιά, πήγαινε τον κέρσορα στη ροζ μπάρα στο επάνω μέρος της οθόνης δράσης και κάνε κλικ. Διάλεξε τη χρονική περίοδο "BC1262 October 05 Mediterranean Sea" και κάνε κλικ σ' αυτήν. Μεταφέρεσαι πίσω στη μυθική Ατλαντίδα.



Μαθαίνοντας για το μυστικό πέρασμα.



Βρίσκοντας και παίρνοντας το πρώτο κομμάτι του Legacy.

The Journeyman Project 3



Αυτό είναι το μυθικό El Dorado που καταγράφουν οι θρύλοι.

ATLANTIS

Το καλό είναι ότι αυτή τη φορά βρίσκεσαι στο σημείο από το οποίο έφυγες.

Μεταμφιέσου πάλι σε Oil Ventor και πήγαινε στο Potter's Shop. Μπες, στρίψε αριστερά, πήγαινε στη δίφυλλη πόρτα που βλέπεις, κάνε κλικ σ' αυτή για να την ανοίξεις, πλησίασε κοντά και άσε το Raw Clay with Seal στο δίσκο στο έδαφος. Τώρα πάρε το φύλλο χρυσού και βάλε το πάνω στο Raw Clay with Seal που άφησες στο δίσκο στο έδαφος.

Γύρισε αντίθετα, βγες έξω, γύρισε ξανά προς τις πόρτες, κάνε κλικ σ' αυτές για να κλείσουν και έπειτα κλικ στον τροχό που είναι δεξιά από τις πόρτες 3-4 φορές για να τον γυρίσεις. Τώρα ξανακάνε κλικ στις πόρτες για να τις ανοίξεις, πλησίασε και πάρε από το έδαφος το χρυσό μενταγιόν που μόλις έφτιαξες.

Μεταμφιεσμένος πάντα σε Oil Ventor πήγαινε στον πορθμέα, μίλησέ του και πες του να σε πάει στο Temple. Πλήρωσέ τον.

Φθάνοντας στο ναό, προχώρησε στην άκρη, γύρισε αντίθετα και μίλα στο φρουρό. Σου ζητά το μενταγιόν σου. Δείξ' του το. Σου λέει να γυρίσεις στο καΐκι σου και θα σε αφήσει να περάσεις. Πήγαινε στον βαρκάρη, μίλησέ του και περνάτε στο εσωτερικό του ναού.

Μέσα στο ναό πήγαινε όλο μπροστά. Φθάνεις στην "καρδιά" του ιερού με τη μαγική πηγή. Κοίταξε κατευθείαν από πάνω σου και πρόσεξε ότι ο κέρσορας αλλάζει, όταν τον πας σ' αυτό που μοιάζει με μοχλό. Κάνε κλικ εκεί και ιερό νερό θα πέσει μέσα στο καζάνι - είναι το νερό που έχει θεραπευτικές ικανότητες. Πάρε το bowl από το inventory σου και κάνε το κλικ στο καζάνι με το θεραπευτικό νερό. Το γεμίζεις. Στρίψε λίγο δεξιά και πήγαινε από τα πλάγια της πηγής. Προχώρησε ως την άκρη. Γύρισε αριστερά και κοίταξε κάτω. Παρατήρησε το μικρό γάντζο στο σκέπαστρο του νερού. Πάρε το άγκιστρο (gaff) από το inventory σου και κάνε το κλικ στο σκέπαστρο. Το κλείνεις και σταματάς τη ροή του νερού. Ξανακοίταξε κάτω στο πηγάδι. Κάτι φαίνεται στον πάτο του, αλλά προς το παρόν δεν μπορείς να κάνεις τίποτε άλλο.

Γύρισε στο βαρκάρη, μίλησέ του και πες του να σε πάει στον ανεμόμυλο (Windmill). Πλήρωσέ τον. Φθάνοντας πήγαινε προς τις σκάλες και πάρε τη μορφή του Αιγύπτιου καπετάνιου. Ανέβα όλα τα σκαλιά και μπες στον ανεμόμυλο.

Μέσα πήγαινε ακριβώς απέναντι από την πόρτα, εκεί όπου είναι το κρεβάτι, και γύρισε δεξιά. Κοίταξε το σεντούκι και κάνε κλικ σ' αυτό. Το ανοίγεις και παίρνεις έναν πάπυρο που δείχνει ένα μυστικό πέρασμα και το πώς αυτό κρατιέται ανοικτό!

Γύρισε και προχώρησε στο εσωτερικό του μύλου. Στρίψε αριστερά και "πιάσε" τη μορφή του ιδιοκτήτη του μύλου, κάνοντας κλικ σ' αυτόν. Απάντησε ό,τι θέλεις. Παράξενα πράγματα...

Βγες έξω και άλλαξε παίρνοντας τη μορφή του Windmill Keeper. Γύρισε στο βαρκάρη, μίλησέ του και πες του να σε πάει στις αποβάθρες (docks). Πλήρωσέ τον.

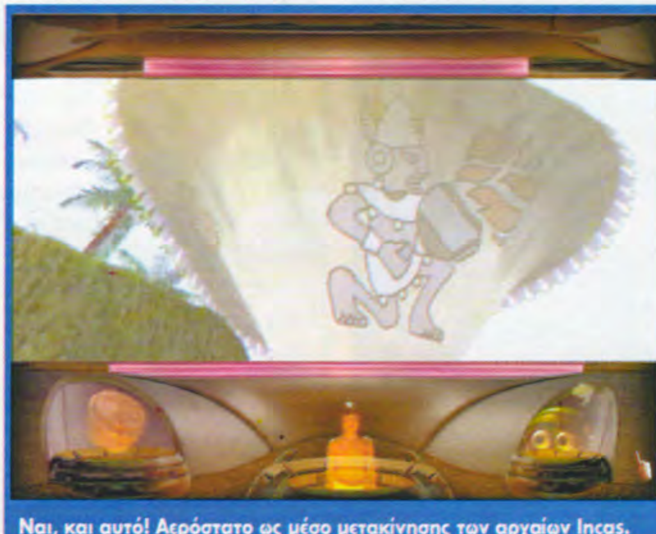
Φθάνοντας πήγαινε στον τυφλό ζητιάνο και μίλησέ του. Δώσε του χρήματα και, στην ερώτησή του για τον καιρό, απάντησε: "Yes". Χμ... Μυστικές συναντήσεις μεταξύ του ζητιάνου, του Αιγύπτιου καπετάνιου και του ιδιοκτήτη του ανεμόμυλου;

Πήγαινε στο πλοίο, άλλαξε σε ζητιάνο (beggar) και πήγαινε και μίλα στον καπετάνιο. Πες του το "Nasty weather". Μαθαίνεις για τα σχέδια των συνωμοτών αλλά και το παρασύνθημα. Φύγε από το πλοίο, άλλαξε σε καπετάνιο και πήγαινε στο ζητιάνο. Μίλησέ του, δώσε του τα χρήματα που σου ζητάει και στην ερώτησή του απάντησε με το "May Rain". Σου λέει τη βασική ιστορία των συνωμοτών. Είναι ο επικεφαλής της αντίστασης(!). Εξάντλησε όλες τις επιλογές.

Φύγε και πήγαινε στο βαρκάρη. Μίλησέ του και πες του να σε πάει στο Windmill. Δώσε του τα χρήματα που σου ζητά.

Φθάνοντας και πάντα μεταμφιεσμένος σε καπετάνιο, μπες στο μύλο και μίλα στον ιδιοκτήτη. Απάντησέ του με τη φράση "Long Winter". Αρχίζει να μιλά. Ρώτησέ τον για όλες τις επιλογές. Ετσι, θα μάθεις όλη την ιστορία. Το πιο σημαντικό είναι ότι μαθαίνεις για το μυστικό πέρασμα κάτω από τον ανεμόμυλο.

Τελειώνοντας τη συζήτηση ο ιδιοκτήτης το ανεμόμυλου θα



Ναι, και αυτό! Αερόστατο ως μέσο μετακίνησης των αρχαίων Incas.

φύγει και θα πάει πάνω για να κάνει μερικές επιδιορθώσεις στο μηχανισμό του μύλου.

Γύρισε στ' αριστερά σου και πιάσε το σχοινί. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse, ώστε να μην αφήσεις το σχοινί, γύρισε στα αριστερά σου και πρόσεξε ότι στο κάθετο δοκάρι του μύλου φαίνεται αμυδρά ένα γάντζος. Κάνε εκεί κλικ την άκρη του σχοινιού που κρατάς και δέσε το. Τώρα πήγαινε ΜΟΝΟ μία φορά μπροστά και γύρισε δεξιά (αν απομακρυνθείς, το σχοινί λύνεται). Κάνε κλικ στο μοχλό/τροχό και γύρισε στο μύλο. Γυρνώντας το δοκάρι, τυλίγει το σχοινί και αυτό σηκώνει ψηλά την πλάκα που είναι δεμένη στην άλλη άκρη του, αποκαλύπτοντας έτσι την είσοδο του μυστικού τούνελ.

Μπες στο μυστικό πέρασμα και έπειτα από λίγο φθάνεις στον πάτο του πηγαδιού, του οποίου προηγουμένως έκλεισες το νερό.

ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΣ ΤΟ LEGACY

Ο ιδιοκτήτης του μύλου ανέφερε ότι ο Saros, ο φρουρός του ναού, ήταν φίλος με τον Padros, τον τυφλό ζητιάνο. Ετσι πάρε τη μορφή του Beggar.

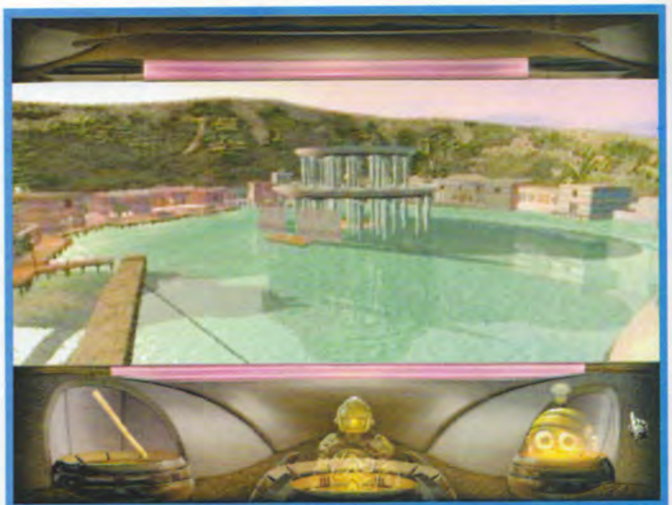
Γύρισε στα δεξιά σου, όπως έχεις βγει, και κοίταξε τα σιδερένια σκαλιά στον τοίχο. Ανέβα επάνω. Ο Arthur, εξηγώντας τις τοιχογραφίες, σου λέει ότι οι Sosiqui εμπιστεύτηκαν στους Ατλάντιους το Legacy of Life και ότι υπήρχε προφητεία για τη μάχη των διαστημόπλοιων επάνω από την πόλη!

Προχώρησε γύρω-γύρω μέχρι να δεις τον Saros. Κάνε κλικ σ' αυτόν για να "πιάσεις" τη μορφή του και μετά μίλησέ του. Ρώτησέ τον όλες τις επιλογές και ο Saros θα σου δώσει ένα sun disc. Ο Saros είναι στην πραγματικότητα ο Dr Eliot Sinclair(!), ο εφευρέτης του ταξιδιού μέσα στο χρόνο, και για το Legacy αφιέρωσε όλη του τη ζωή. Μέσα από τη δυνατότητά του να ταξιδεύει στο χρόνο, είχε δει την καταστροφή της Ατλαντίδας από τους Cyrollans, γεγονός που στάθηκε αιτία να γεννήσει τόσο μίσος μέσα του η εμφάνιση των Cyrollans στη Γη μερικές χιλιετίες αργότερα. Φεύγει και σε αφήνει μόνο σου.

Βρίσκεσαι μπροστά από ένα "ουράνιο" ρολόι. Το ρολόι αυτό καταγράφει την περιοδικότητα της ηλιακής έκλειψης πάνω από την Ατλαντίδα. Οταν συμβεί μία τέτοια έκλειψη,



Περνώντας από τον ανεμόμυλο στο κατάρτι του πλοίου.



Η πανέμορφη μυθική Ατλαντίδα.

ενεργοποιείται ένας μηχανισμός ακριβώς κάτω από το ναό, ο οποίος θέτει σε λειτουργία έναν πίδακα νερού μέσα στο πηγάδι γεμίζοντας έτσι το ντεπόζιτο και αποκαλύπτοντας το μυθικό Legacy.

Κάνε zoom in στο ουράνιο αυτό ρολόι. Πρόσεξε το μικρό γρανάζι στα δεξιά του. Παρατήρησε ότι ο μεγάλος ουράνιος δίσκος είναι και αυτός ένα τεράστιο γρανάζι. Κάτι λείπει ανάμεσά τους. Τοποθέτησε, λοιπόν, το Sun Disc που σου έδωσε ο Saros στο κενό ανάμεσα στο μεγάλο ουράνιο ρολόι και στο μικρό γρανάζι/τροχό στα δεξιά του. Ετσι δημιουργείς ένα σύστημα τριών εφαπτόμενων γραναζιών.

Το μυστικό είναι να δημιουργήσεις σήμερα την έκλειψη που είναι να συμβεί αύριο! Αφού, λοιπόν, έβαλες σωστά το Sun disc, κάνε κλικ στο μοχλό/γρανάζι στα δεξιά και το σύστημα γυρνά έτσι ώστε η Σελήνη να σκεπάσει τον Ηλιο. Κάνε zoom out για να φύγεις και γύρισε σχεδόν αντίθετα. Προχώρησε όλο κυκλικά μέχρι να δεις κάτι σκάλες. Ανέβα μέχρι επάνω. Πρόκειται για άλλο ένα κρυφό πέρασμα που οδηγεί σε μία καταπακτή πίσω από την ιερή δεξαμενή. Πήγαινε τώρα κυκλικά ως την άκρη που βλέπεις κάτω στο πηγάδι. Κοίταξε κάτω και πάρε από το inventory σου το άγκιστρο (gaff). Κάνε το κλικ στο σκέπαστρο που έκλεισες λίγο πριν για να σταματήσεις το νερό.

Ενας πίδακας δημιουργείται και εμφανίζεται το περίφημο Legacy. Κάνε κλικ σ' αυτό, και τηλεμεταφέρεσαι πίσω στα γραφεία της TSA.

Τώρα κάνε κλικ στη ροζ μπάρα στην επάνω μεριά των γραφικών και διάλεξε το "AD1219 April 14 Himalayan Mountains". Κάνε κλικ για να μεταφερθείς εκεί.

AD1219 April 14 Himalayan Mountains

SHANGRI-LA

Φθάνοντας έχεις μία μοναδική θέα της περιοχής. Κάνε μία πλήρη περιστροφή για να την απολαύσεις. Γύρισε και πήγαινε στο δρόμο μπροστά σου, προς τα εκεί όπου βλέπεις κάτι πεσμένο. Πλησιάζοντας βλέπεις ότι είναι ένας ταξιδιώτης. Κάνε κλικ σ' αυτόν για να "πιάσεις" τη μορφή του. Τώρα άλλαξε σε αυτόν (Pilgrim) και γύρισε αντίθετα.

Ανέβα όλες τις σκάλες μέχρι την κορυφή, άνοιξε την πόρτα

The Journeyman Project 3

και μπες μέσα. Προχώρησε λίγο μπροστά και στρίψε περίπου 100° αριστερά. Ανέβα τη σκάλα που είναι δίπλα στην πόρτα. Αφού ανεβείς επάνω, στρίψε αριστερά και θα δεις έναν Warrior Monk να φυλά το πέρασμα για τη Shangri-La. Ζητά μία προσφορά για να περάσεις. Συγκεκριμένα, θέλει το μεταξένιο φουλάρι (silk scarf) που βρήκες πάνω στο πλοίο του Αιγύπτιου καπετάνιου στην Ατλαντίδα! Δώσε τού το και θα σου επιτρέψει να περάσεις.

Κατέβα τη σκάλα και γύρισε δεξιά. Βλέπεις τη γέφυρα. Πήγαινε στην άκρη της και ο φρουρός θα την "ανοίξει". Τώρα πια διέσχισέ την. Απέναντι προχώρησε προς το κτίριο που είναι ακριβώς μπροστά σου. Η γέφυρα θα κλείσει πίσω σου. Μπες στο κτίριο. Στα μισά της απόστασης προς το άγαλμα του Βούδα στρίψε δεξιά και πήγαινε προς τη γωνία όπου φαίνονται κάποια αντικείμενα σαν πάπυροι/βιβλία σε ράφια.

Πήγαινε κοντά και θα δεις τον Lama. Κάνε κλικ σ' αυτόν για να "πιάσεις" τη μορφή του. Μετά μίλησέ του για να μάθεις τα βασικά γύρω από τις αρχές του βουδισμού. Θα σου πει για το Wheel of Life και τα Six Realms of Unenlightenment. Αφού εξαντλήσεις όλες τις δυνατές επιλογές και τελειώσεις τη συζήτηση μαζί του, μπορείς να εξερευνήσεις το μοναστήρι.

Ο βασικός σκοπός σου στη Shangri-La είναι να επισκεφθείς τις Six Shrines of the Unenlightened που βρίσκονται σε διάφορα μέρη του μοναστηριού. (Το hint αυτό σου δίνει και ο Lama, αν προσέξεις τι σου λέει.) Σε καθεμία από αυτές πρέπει να προσφέρεις ένα πολύ συγκεκριμένο αντικείμενο, το οποίο θα συμβολίζει την ηθική αξία που επιτρέπει στις ψυχές να περάσουν στην κατάσταση nirvana. Οταν το κατορθώσεις αυτό, οι Shrines θα σε ανταμείψουν με μία χρωματιστή μαγική σφαίρα, την οποία θα χρειαστείς αργότερα.

Τις Shrines μπορείς να επισκεφθείς με οποιαδήποτε σειρά. Ετσι, λοιπόν, παραθέτω τη δική μου, η οποία εννοείται δεν είναι υποχρεωτική.

Βγες έξω και πήγαινε προς τη γέφυρα από την οποία ήρθες. Χτύπα το καμπανάκι στα δεξιά σου για να ανοίξει ξανά η γέφυρα και να περάσεις απέναντι. Βγες έξω από φυλάκιο και κατέβα τα σκαλιά. Πήγαινε στη "σταθερή" γέφυρα, η οποία βρίσκεται λίγο πριν από τον Pilgrim, και διέσχισέ τη. Απέναντι κάνε κλικ τον κέρσορα-ερωτηματικό στα έξι χρώματα - ο Arthur σου λέει ότι αντιστοιχούν στα: Om, Ma, Ni, Pad, Me, Hum. Κάνοντας κλικ στην επιγραφή στα δεξιά μαθαίνεις ότι η βασική αιτία της δυστυχίας είναι η αμάθεια (ignorance). Γύρισε προς τα δεξιά προς τα yaks, πήγαινε σε αυτά και γύρισε αριστερά προς τον Πράσινο Βούδα. Κάνε κλικ τον κέρσορα-ερωτηματικό στη βάση της επιγραφής και ο Arthur θα σου πει ότι είναι η "...Shrine of the animal world"! Στρίψε αριστερά και προχώρησε όλο το μονοπάτι δίπλα στον γκρεμό. Συνέχισε το μονοπάτι, ανέβα τις σκάλες και πήγαινε στο greenhouse.

GREENHOUSE

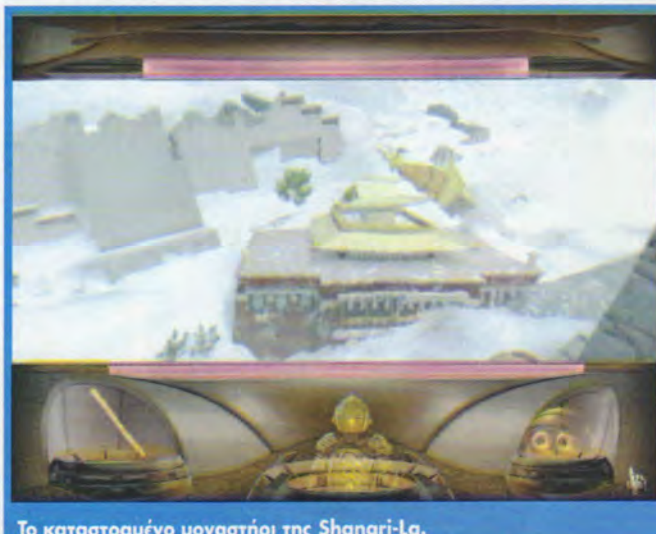
Κάνε κλικ τον κέρσορα στον κηπουρό για να "πιάσεις" τη μορφή του. Μίλησέ του και ρώτησέ τον για όλα. Αφού τελειώσεις τη συζήτηση, στρίψε αριστερά, προχώρησε μπροστά, στρίψε λίγο αριστερά και πήγαινε στη σχάρα που βλέπεις στο έδαφος. Μπες και κατέβα τα σκαλιά. Πάρε από το inventory σου το Bowl of Healing Water και κάνε το κλικ στην κάτω μεριά των ριζών. Λάμπουν καθώς αποκτούν νέα ζωή. Ανέβα επάνω ξανά στο greenhouse και κάνε το γύρο του pond. Πήγαινε προς την ξύλινη σκάλα και ανέβα επάνω. Πάρε τα: garden knife και steam tunnel map. Οταν θελήσεις να δεις το χάρτη, κάνε το εξής: Πάρε τον από το inventory σου και κάνε τον κλικ στην κυρίως οθόνη των γραφικών! Τέλος πάντων, αφού τελειώσεις με το χάρτη, κοίταξε ψηλά και πάρε το φρούτο από το δέντρο. Κατέβα και πήγαινε στον Κίτρινο Βούδα που βρίσκεται σε μία πλευρά του pond (τεχνητή λιμνούλα). Κάνε κλικ στη βάση του αγάλματος και ο Arthur θα σου μεταφράσει ό,τι λέει. Βάλε το φρούτο που πήρες από το δέντρο στο μπολ που κρατά στα χέρια του και θα εμφανιστεί στο άλλο χέρι του μία κίτρινη σφαίρα. Πάρε την ΚΙΤΡΙΝΗ ΣΦΑΙΡΑ.

STEAM TUNNELS

Πήγαινε πάλι στη σχάρα στο έδαφος και κατέβα πάλι. Μπες στο τούνελ που είναι στα αριστερά των ριζών. Προχώρησε



Στην καταστραμμένη Ατλαντίδα, κάπου στο ελληνικό τμήμα της Μεσογείου.



Το καταστραμένο μοναστήρι της Shangri-La.



Παρακολουθώντας τη σύγκρουση εξωγήινων σκαφών.

όλο μπροστά, μέχρι να δεις στο βάθος ένα τούνελ που "φωτίζει". Πήγαινε σ' αυτό. Στρίψε ελαφρώς δεξιά και προχώρησε. Αμέσως μόλις το περάσεις, σταμάτα και γύρισε λίγο προς τα αριστερά. Βλέπεις ένα άλλο τούνελ. Προχώρησε σ' αυτό. Μόλις σταματήσεις σε μία διασταύρωση (υπάρχει στα αριστερά σου ένας μοχλός), κοίταξε στο ταβάνι. Βλέπεις έναν σταυρό. Αμέσως ο Arthur ενημερώνει το χάρτη που έχεις βρει. Πάρε το χάρτη από το inventory σου και κάνε τον κλικ στην κυρίως οθόνη των γραφικών. Τώρα θα δεις ένα βέλος που δείχνει πού ακριβώς βρίσκεσαι (αλλά προς την κατεύθυνση από την οποία ήρθες) και στο σημείο εκείνο δείχνει και το σταυρό που μόλις είδες.

Προχώρησε στο "κιτρινωπό" τούνελ και, στην επόμενη διασταύρωση που θα σταματήσεις, κοίταξε στο ταβάνι. Βλέπεις ένα σύμβολο με δύο γρανάζια (κοίταξε στο χάρτη).

Συνεχίζοντας φθάνεις σε ένα άλλο steam vent. Πέρασέ το και μπες στο τούνελ. Συνέχισε ευθεία μέχρι να φθάσεις σε μία διασταύρωση όπου στην οροφή υπάρχει ένα σύμβολο με ένα κοχύλι. Στο σημείο αυτό τράβηξε το μοχλό και μπες στο τούνελ που μόλις άνοιξες. Συνέχισε ευθεία, πέρασε ακόμη ένα steam vent και προχώρησε μέχρι να φθάσεις σε μία διασταύρωση, όπου στο ταβάνι βλέπεις ένα σύμβολο που μοιάζει με σκούφο (δες και το χάρτη που το δείχνει πιο καθαρά). Συνέχισε ευθεία μέχρι να φθάσεις σε μία άλλη μεταλλική σκάλα.

Στο σημείο αυτό απαιτούνται πολλή προσοχή και καλά αντανακλαστικά. Ανεβαίνοντας τη σκάλα, θα βρεθείς μέσα στη σκηνή του Τζένγκις Χαν αλλά πίσω από την πλάτη του! Πρέπει, λοιπόν, μόλις ανεβείς, να γυρίσεις αμέσως αριστερά, να πάρεις το ξίφος του που το έχει ακουμπισμένο εκεί και να κατεβείς αμέσως προτού σε πάρει είδηση. Δεν είναι και τόσο δύσκολο, αλλά καλού-κακού κάνε ένα save προτού δοκιμάσεις.

Εχοντας το σπαθί, γύρισε πίσω μέχρι τη διασταύρωση με το κοχύλι. Με άλλα λόγια μπες στο τούνελ, πέρασε την πρώτη διασταύρωση, γύρισε αντίθετα και κάνε κλικ το μοχλό, ώστε να κλείσεις τη δεξιά είσοδο και να ανοίξεις την αριστερή, γύρισε αντίθετα και συνέχισε όλο μπροστά, μέχρι να περάσεις το steam vent, και συνέχισε μέχρι την επόμενη διασταύρωση (βλέπεις ότι εμφανίζεται και ένα "συννεφάκι" στον Arthur). Γύρισε αντίθετα και κάνε κλικ στο μοχλό. Κλείνεις την είσοδο από την οποία ήρθες και ανοίγεις την άλλη.

Μπες τώρα στο αριστερό τούνελ που άνοιξες και στην επόμενη διασταύρωση στην οροφή θα δεις δύο διαμάντια(;). Συνέχισε όλο μπροστά μέχρι την επόμενη διασταύρωση, όπου στο ταβάνι θα έχει διασταυρωμένα δύο μακριά αντικείμενα (μαχαίρια;). Εδώ κάνε κλικ στο μοχλό για να ανοίξεις τη δεξιά είσοδο και να κλείσεις την αριστερή. Μπες στη δεξιά που μόλις άνοιξες.

Προχώρησε μέσα στο τούνελ μέχρι τη νέα διασταύρωση που έχει τρία αντικείμενα στο ταβάνι. Συνέχισε και έπειτα από λίγο θα φθάσεις σε μία αίθουσα στο εσωτερικό της οποίας υπάρχει ένας Βούδας και μία τοιχογραφία με έναν σκελετό.

Πήγαινε στην τοιχογραφία και κάνε κλικ στον κέρσορα-ερωτηματικό στην επιγραφή που βλέπεις. Ο Arthur σου μεταφράζει την επιγραφή. Είναι το Hell's Realm.

Πήγαινε στο Μαύρο Βούδα. Από τα αριστερά του, πάρε από το τραπέζι το Butter Boiler. Κάνε κλικ στο αντικείμενο στα δεξιά του, στα σχέδια στα αριστερά του και μετά στον Arthur για να δεις τι έχει να σου πει γι' αυτά.

Φύγε και πήγαινε πίσω στη διασταύρωση με τα τρία αντικείμενα στο ταβάνι. Πέρασέ τη και στη διασταύρωση με τα δύο διασταυρωμένα αντικείμενα (μαχαίρια;) κάνε κλικ στο μοχλό, τράβηξέ τον για να κλείσεις τη δεξιά είσοδο και να ανοίξεις την αριστερή. Γύρισε αντίθετα και πήγαινε στη διασταύρωση με τα δύο διαμά-



THE JOURNEYMAN PROJECT 3



Για να μπεις στον ναό πρέπει να φτιάξεις ένα χρυσό μενταγιόν.

ντια(;) και από εδώ στη διασταύρωση που έχει στο ταβάνι το κοχύλι. Εδώ γύρισε αντίθετα και τράβηξε το μοχλό. Τώρα γύρισε πάλι αντίθετα και συνέχισε όλο μπροστά. Με τη βοήθεια του χάρτη βρες το δρόμο σου για να ξαναβγείς στο Greenhouse.

Πάνω στρίψε αριστερά και πήγαινε προς την έξοδο. Μίλησε στον κηπουρό. Βγες έξω, κατέβα όλο το μονοπάτι, ξαναπέρασε τη "σταθερή" γέφυρα, στρίψε δεξιά, ανέβα όλα τα σκαλιά και ξαναμπές στο Gatehouse.

Προχώρησε λίγο μπροστά, στρίψε δεξιά, πήγαινε στην άκρη-άκρη της γέφυρα και ο φρουρός θα την "ανοίξει". Διέσχισέ τη και πήγαινε απέναντι. Μπες στο κεντρικό κτίριο και πλησίασε τον Μπλε Βούδα. Κάνε κλικ τον κέρσορα-ερωτηματικό στη βάση του και ο Arthur θα σου μεταφράσει ό,τι γράφει. Είναι η Human Realm Shrine. Ζητά ως προσφορά ένα Begging Bowl. Πού είχες δει ένα τέτοιο; Μα, ναι, στην Ατλαντίδα...

Κάνε, λοιπόν, κλικ στη ροζ μπάρα στην επάνω μεριά των γραφικών και διάλεξε τη χρονική περίοδο "BC1262 October 05 Mediterranean Sea" και κάνε κλικ σ' αυτήν. Μεταφέρεσαι πίσω στη μυθική Ατλαντίδα.

ATLANTIS

Φθάνεις στο ναό. Τώρα η διαδρομή είναι λίγο πολύ γνωστή. Οπως κοιτάς με το άγκιστρο, κάνε κλικ στο σκέπαστρο στο πηγάδι για να σταματήσεις το νερό. Κατέβα από τις σκάλες, από το μυστικό πέρασμα που άνοιξες. Κατέβα όλες τις σκάλες στον πάτο του πηγαδιού.

Αλλαξε μορφή στον Αιγύπτιο καπετάνιο και μπες στο τούνελ. Βγαίνεις μέσα στον ανεμόμυλο. Βγες έξω, κατέβα τις σκάλες και μίλησε στο βαρκάρη. Πες του να σε πάει στα "docks". Πλήρωσέ τον. Φθάνοντας, πήγαινε εκεί όπου ήταν ο τυφλός ζητιάνος. Από τη στιγμή που έμαθες τα πλήρη σχέδια της συνωμοσίας τους έχεις φύγει από εδώ. Κοίταξε στο έδαφος εκεί όπου ήταν και πάρε το Alms Bowl.

Κάνε, λοιπόν, κλικ στη ροζ μπάρα στην επάνω μεριά των γραφικών και διάλεξε τη χρονική περίοδο "AD1219 April 14 Himalayan Mountains" και κάνε κλικ σ' αυτήν. Μεταφέρεσαι πίσω στο μοναστήρι της Shangri-La.

SHANGRI-LA

Φθάνεις στο σημείο από το οποίο έφυγες, δηλαδή μπροστά στον Μπλε Βούδα. Τώρα βάλε το Bowl που πήρες από το ζητιάνο στο χέρι του. Στο άλλο χέρι θα εμφανιστεί μία μπλε σφαίρα. Πάρε την μπλε σφαίρα. Γύρισε αντίθετα και βγες έξω από τις πόρτες. Προχώρησε λίγο μπροστά και μετά στρίψε αριστερά. Κατέβα. Μόλις κατεβείς τα σκαλιά προχώρησε λίγο μπροστά και στρίψε αριστερά περίπου 140°. Ο Arthur σου λέει ότι στη σκηνή πρέπει να είναι ο περίφημος Τζένγκις Χαν. Εσύ πήγαινε προς τη σκηνή και μετά στρίψε προς τον Κόκκινο Βούδα. Κάνε κλικ στη βάση του τον κέρσορα-ερωτηματικό και ο Arthur θα σου πει τι γράφει η επιγραφή. Τώρα βάλε στο αριστερό χέρι του όπως κοιτάς το σπαθί που πήρες από τον Τζένγκις Χαν και μία κόκκινη σφαίρα θα εμφανιστεί. Πάρε την ΚΟΚΚΙΝΗ ΣΦΑΙΡΑ.

Στρίψε και πήγαινε προς τη σκηνή του Τζένγκις Χαν. Κάνε κλικ τον κέρσορα πάνω του για να "πιάσεις" τη μορφή του. Αλλαξε σε Dob Dob Guard, μπες και μίλησέ του. Τώρα καταλαβαίνεις από πού πήρε το όνομά του. Βγες έξω και άλλαξε σε Lama. Μπες στη σκηνή μεταμορφωμένος σε Lama και μίλησέ του. Εξάντλησε όλες τις επιλογές και μετά φύγε.

Πήγαινε ευθεία και μπες στο ναό που βρίσκεται σε αυτή τη γωνία του μοναστηριού. Πήγαινε στον Λευκό Βούδα και κάνε κλικ τον κέρσορα-ερωτηματικό στη βάση του. Ο Arthur σου μεταφράζει το τι λέει.

Γύρισε αντίθετα και κάνε κλικ σε όλους τους κυλίνδρους για να μάθεις τους ήχους τους. Ο επάνω δεξιά είναι σκουριασμένος. Ευτυχώς που έχουμε το λάδι από την Ατλαντίδα (αν και κάνει και το yak butter). Πάρε από το inventory σου το Pitcher of Oil και κάνε το κλικ στον πιο επάνω και δεξιά κύλινδρο όπως βλέπεις. Ξανακάνε κλικ στον κύλινδρο αυτό για να ακούσεις από τον Arthur τον ήχο που βγάζει. Πού έχεις ακούσει παρόμοιους ήχους; Μα όταν έκανες κλικ στα έξι σύμβολα-χρώματα, μόλις πέρασες τη "σταθερή" γέφυρα. Η λύση είναι να κάνεις κλικ τους κυλίνδρους με τη σειρά που ακολουθεί. Πρόσεξε πως τα Χ σημαίνουν ότι αυτούς τους κυλίνδρους δεν τους πειράζεις καθόλου. Επίσης σημείωσε τα εξής: Αν κάνεις κλικ στους κυλίνδρους τον κέρσορα-ερωτηματικό, τότε μιλά ο Arthur. Εσύ θα πρέπει να κάνεις κλικ τον κέρσορα-χέρι στους κυλίνδρους για να γυρίσουν όπως πρέπει. Πρόσεξε αυτή τη λεπτομέρεια, διότι είναι πολύ βασική. Κάνε, λοιπόν, κλικ με τον κέρσορα-χέρι τους κυλίνδρους με την εξής σειρά:

3 2 6 4
5 X 1 X

Κάνοντας σωστά κλικ και στους έξι κυλίνδρους, γυρνάς αυτόματα, και στο χέρι του Βούδα εμφανίζεται μία άσπρη σφαίρα. Πάρε την ΑΣΠΡΗ ΣΦΑΙΡΑ.

Τώρα γύρισε αριστερά και μπες στο ναό. Μόλις μπεις στρίψε δεξιά και πήγαινε στην ταπετσαρία που βλέπεις στο βάθος. Κάνε zoom in σ' αυτήν και τώρα κλικ τον κέρσορα-ερωτηματικό και στα έξι τμήματα της ταπετσαρίας.

Γύρισε αριστερά και κατέβα τις σκάλες. Πήγαινε στο ζωγραφιστό πάτωμα που βλέπεις και ο Arthur σου λέει ότι είναι ίδιο με την ταπετσαρία που είδες λίγο πριν. Κάνε το γύρο



Η όμορφη Agent 3.

μέχρι να δεις τον Ασπρο Βούδα που είναι στο κέντρο του δωματίου. Κάνε κλικ στον Arthur για να σου πει ότι κρατά ένα Lute.

Βγες έξω και άλλαξε σε Τζένγκις Χαν.

Πήγαινε στην κεντρική αίθουσα του μοναστηριού, μπες και πήγαινε ως Τζένγκις Χαν στον Lama. Ρώτησέ τον για όλα. Μην ξεχάσεις καμία επιλογή. Ρωτώντας για το "Animal Realm" θα σε ρωτήσει το "What is the source of all Misery?". Εσύ απάντησε το "Ignorance" και θα σου δώσει το Book of Life (Book of Knowledge).

Τώρα πήγαινε στην επάνω αριστερή γωνία του κτιρίου (όπως κοιτάς όταν μπαίνεις) και κάνε κλικ στη σχάρα για να κατεβείς στα steam tunnels.

STEAM TUNNELS

Κάτω στρίψε αντίθετα και μπες στο τούνελ. Πήγαινε στην πρώτη διασταύρωση (στο ταβάνι έχει ένα δέντρο) και συνέχισε ως την επόμενη (στο ταβάνι δύο μαχαίρια;). Εδώ γύρισε και κάνε κλικ στο μοχλό, ώστε να κλείσεις την αριστερή όπως κοιτάς είσοδο. Μπες στο δεξί τούνελ που άνοιξες και στην επόμενη διασταύρωση (με τα τρία αντικείμενα στο ταβάνι) γύρισε και κάνε κλικ το μοχλό, ώστε να κλείσεις τη δεξιά είσοδο. Γύρισε αντίθετα και προχώρησε στην επόμενη διασταύρωση.

Η ιδέα είναι να κλείσεις τη ζέστη, ώστε να μην μπορεί να φύγει προς τα έξω. Αντίθετα, κλείνοντας τις εξωτερικές διόδους, στρέφεις τη ζέστη προς τα μέσα, προς τη σπηλιά όπου βρίσκεται ο σκελετός και ο Μαύρος Βούδας. Προσωπικά, χρειάστηκε να ξαναβγώ από το κεντρικό μοναστήρι, να κάνω όλο τον κύκλο μέχρι το Greenhouse και να μπω από κει ξανά στα τούνελ για να ρυθμίσω σωστά όλες τις πόρτες. Ο χάρτης είναι υπερπολύτιμη βοήθεια.

Αν τα κάνεις όλα σωστά και στρέψεις προς τα μέσα τη ζέστη, ο Arthur θα σου πει ένα "You did it Cage". Τότε πήγαινε στο δωμάτιο με το σκελετό. Ο Μαύρος Βούδας έχει λιώσει και έτσι μπορείς να πάρεις τη ΜΑΥΡΗ ΣΦΑΙΡΑ.

Μετά πήγαινε στον Πράσινο Βούδα που είναι έξω, απέναντι από τη "σταθερή" γέφυρα. Βάλε το Book of Knowledge στην τρύπα κάτω από το αριστερό χέρι του και θα εμφανιστεί η πράσινη σφαίρα. Πάρε την ΠΡΑΣΙΝΗ ΣΦΑΙΡΑ.

Φύγε και πήγαινε στο ναό του Ασπρου Βούδα (πιο κάτω από τη σκηνή του Τζένγκις Χαν). Μπες σ' αυτόν και κατέβα στην κεντρική σάλα, εκεί όπου είναι ο Ασπρος Βούδας, στο κάτω μέρος του κεντρικού κάθετου δοκαριού. Βάλε την άσπρη σφαίρα στο χέρι του αγάλματος. Κάνε κλικ τον κέρσορα στην επιγραφή και ανέβα τα σκαλιά. Βάζε σε κάθε Βούδα την αντίστοιχου χρώματος σφαίρα, διάβαζε την επιγραφή και ανέβαινε. Πάνω προχώρησε στα φύλλα που άνοιξαν για να ανεβείς στο πιο πάνω μπαλκόνι.

Εξέτασε την τοιχογραφία με τις πυραμίδες και αυτήν με το Lotus που αλλάζει σε πυραμίδα. Πάρε το περιστρεφόμενο αντικείμενο (Lotus). Κάνε κλικ στο κόκκινο "μάτι" ανάμεσα στα μάτια της τοιχογραφίας και θα δεις τον ταξιδιώτη βουδιστή.

Φύγε και πήγαινε στον ταξιδιώτη (Pilgrim) που είναι στο μονοπάτι. Μίλα του και δώσε του το Lotus. Σου λέει να γίνεις ο πραγματικός εαυτός σου. Φόρεσε την κανονική στολή σου και ξαναδώσε του το Lotus. Το μεταμορφώνει στο δεύτερο κομμάτι του Legacy.

Μεταφέρεσαι αυτόματα πίσω στα γραφεία της TSA, όπου βλέπεις και το σχετικό video sequences. Οταν μένεις μόνος σου, κάνε κλικ στη ροζ μπάρα στην επάνω μεριά των γραφικών και διάλεξε το "AD0524 January 29 Andes Mountains". Κάνε κλικ για να μεταφερθείς εκεί.

EL DORADO

Μεταφέρεσαι στο σημείο από το οποίο έφυγες, δηλαδή στα σκαλιά του ναού. Μεταμορφωμένος πάντα στο μικρό αγόρι, όπως κοιτάς τον γκρεμό πήγαινε δεξιά στο κάτω μέρος των σκαλοπατιών. Ακολούθησε το μονοπάτι, πέρασε τη γωνία και ανέβα για την κατοικία του Shaman στην κορυφή του λόφου. Ενας φρουρός δεν θα σε αφήσει, γιατί δεν πρέπει να ενοχληθεί ο Shaman. Μίλησέ του και ρώτησέ τον για όλες τις επιλογές. Σου λέει ότι το πολεμικό αερόστατο είναι δικό του. Γύρισε δεξιά και προχώρησε μία φορά κάτω το μονοπάτι. Γύρισε αριστερά και μπες στο άνοιγμα ανάμεσα στον τοίχο και το βουνό. Κόψε το σχοινί του αερόστατου με το garden knife από τη Shangri-La.

Πέρασε από το άνοιγμα στον τοίχο και γύρισε δεξιά. Πάντα ως αγόρι, ανέβα τις σκάλες για να δεις τον Shaman. Ενας φρουρός σε σταματά. Μίλησέ του. Ο Shaman εμφανίζεται και σε ρωτά να θέλεις να ακούσεις μια ιστορία. Κάνε κλικ τον κέρσορα στον Shaman για να "πιάσεις" τη μορφή του. Μετά μίλησέ του και ρώτησέ τον για όλα. Εξάντλησε όλες τις δυνατές επιλογές. Σου λέει την πραγματική ιστορία του χωριού. Δύο πνεύματα που "παλεύανε" γύρω από ένα totem; Κάτι σου θυμίζει... Σου λέει και για ένα talisman. Τώρα πήγαινε στο μέρος όπου προσγειώνονται τα αερόστατα και πέταξε στην απέναντι μεριά.

THE JOURNEYMAN PROJECT 3

Αλλαξε σε Shaman και πήγαινε στο πηγάδι. Μίλησε στο αγόρι για όλα και εξάντλησε όλες τις επιλογές. Πες του ότι έχει σπάσει το talisman σου. Ετσι θα σου δώσει το δικό του.

Πήγαινε ξανά πίσω στα αερόστατα, πάρε ένα και πέρασε απέναντι. Αλλαξε πάλι σε αγόρι και πήγαινε στην περιοχή του Shaman, πέρασε την πόρτα και αμέσως στρίψε αριστερά. Ανέβα τις στενές σκάλες στο κήπο με το μεγάλο ιερό αερόστατο του Shaman. Μπες στο καλάθι και χτύπα το flint talisman που πήρες από το μικρό αγόρι για να ανάψεις φωτιά και να ανεβείς ψηλά στον αέρα.

Πετώντας θα δεις μία φανταστική σειρά από εικόνες. Ανάμεσα στις γραμμές στις πεδιάδες είναι εικόνες από τον ανεμόμυλο της Ατλαντίδας, το ναό της Shangri-La, τη σφραγίδα των ναζί του Γ' Ράιχ, εικόνες πυρηνικού ολέθρου και το σήμα της TSA. Είναι φανερό ότι στον Shaman έδωσαν το Legacy του χρόνου και έτσι ο Shaman πράγματι μπορεί να δει στο παρελθόν και το μέλλον.

Κάνε zoom in στην περιοχή γύρω από το ναό. Θα δεις δύο πουλιά να τσακώνονται γύρω από μία πισίνα σε σχήμα βέλους. Αν τα δύο πουλιά είναι τα πνεύματα των δύο πολεμιστών, τότε το Legacy πρέπει να είναι στην πισίνα!

Κάνε επίσης zoom in στο ναό. Στην οροφή βλέπεις εικόνες των τεσσάρων στοιχείων της φύσης σε μία πολύ συγκεκριμένη σειρά. Κατάγραψέ τη σε ένα χαρτί και, αφού βεβαιωθείς ότι τα έχεις σχεδιάσει σωστά, σβήσε τη φωτιά για να κατέβεις στη Γη.

Γύρισε στην είσοδο του ναού και ακολούθησε το μονοπάτι που δεν έχουμε ακόμη εξερευνήσει. Το μονοπάτι αυτό καθαυτό είναι αδιέξοδο. Πέρασε ανάμεσα στους θάμνους και βρες τη διαδρομή για να φθάσεις στην πισίνα που είδες από ψηλά.

Εξέτασε το μικρό pedestal χαμηλά στα πόδια σου. Το σχήμα της οπής κάτι σου θυμίζει. Μα, ναι! Το talisman! Τοποθέτησέ το στην οπή και το σιντριβάνι θα αδειάσει από το νερό του. Μέσα παρατήρησε ότι στις γωνίες υπάρχουν τέσσερα σετ από έξι πέτρινα πρόσωπα, δύο σετ σε κάθε γωνία. Γύρισε σε κάθε μεριά και πάτησε το πρόσωπο που ταιριάζει με το σχέδιο που έχεις κάνει κοιτώντας την οροφή του ναού, όταν πετούσες με το αερόστατο.

Πατώντας το σωστό πέτρινο κεφάλι σε κάθε γκρουπ, θα ανοίξεις ένα μυστικό πέρασμα. Κινούμενοι δεξιόστροφα από την κάτω αριστερά γωνία, ο σωστός συνδυασμός είναι: δεύτερο από δεξιά, δεύτερο από δεξιά, τρίτο από αριστερά και, τέλος, το πιο αριστερό.

Κατέβα στη μυστική είσοδο και μια φωτιά θα σε σταματήσει. Γύρισε πίσω στην πισίνα και πάρε πίσω το talisman σου. Η πισίνα θα γεμίσει νερό και έτσι θα σβήσει η φωτιά. Πήγαινε πίσω στη μυστική είσοδο και πέρασε σε ένα ειδικό δωμάτιο. Πλησιάζοντας τη Shrine/pedestal (είναι αυτή που είδες όταν κοίταξες κάτω από το φρεάτιο πάνω στο ναό, τότε που πήρες το χρυσό φύλλο;), διάφορες επιγραφές θα ανάψουν στους τοίχους. Κάνε κλικ τον κέρσορα σε καθεμία επιγραφή και αμέσως ο Arthur θα στη μεταφράζει. Απ' ό,τι φαίνεται ο Shaman προείδε την καταστροφή της Ατλαντίδας και της Shangri-La. Και όχι μόνο αυτό, αλλά μπόρεσε να δει στο μέλλον και τη σύγκρουση μεταξύ των Cyrollans και των Qou'Thalas.

Κάνε κλικ στη γλώσσα του φιδιού στη Shrine/pedestal και το τρίτο κομμάτι του Legacy αποκαλύπτεται. Πάρε το και μεταφέρεσαι αυτόματα στα γραφεία της TSA. Μαθαίνεις τα τελευταία νέα.

ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΩΝΤΑΣ ΤΟ LEGACY

Οι δυνάμεις των Quo'Thalas έχουν κάνει επίθεση. Πρέπει να ενώσεις σωστά τα τρία κομμάτια του Legacy, διότι ο χρόνος πιέζει ασφυκτικά.

Αυτό είναι το τελευταίο puzzle του παιχνιδιού.

Εχεις τα τρία πυραμιδωτά κομμάτια τοποθετημένα σε μία τριγωνική σειρά. Παράγουν ένα ολόγραμμα στο κενό ανάμεσά τους. Σκοπός σου είναι να αλλάξεις την τοποθέτηση των πυραμίδων έτσι ώστε στο ολόγραμμα να σχηματιστεί το σήμα των Sosiqui, το οποίο αναπαράγει ο Arthur.

Υπάρχουν δύο τρόποι για να περιστρέψεις κάθε κομμάτι του Legacy. Περιστροφή της βάσης τους δείχνει διαφορετική εικόνα, περιστροφή του "προσώπου" του κομματιού του Legacy αλλάζει τη θέση της εικόνας. Και οι τρεις εικόνες πρέπει να συνδυαστούν, ώστε να δώσουν την ακριβή εικόνα του συμβόλου στην επάνω αριστερά γωνία της οθόνης σας.

Για να περιστρέψεις τα κομμάτια του Legacy στη βάση τους κάνε κλικ με το mouse σε αυτή. Για να γυρίσεις ένα κομμάτι, κρατώντας το ίδιο "πρόσωπο", κάνε κλικ κοντά στην κορυφή τους. Κάνοντας κλικ κατευθείαν στο ενεργό "πρόσωπο", απενεργοποιείς το ολόγραμμα του συγκεκριμένου κομματιού.

Σταθερή λύση δεν φαίνεται να υπάρχει, αλλά ως γενική στρατηγική κάνε τα εξής: Απενεργοποίησε και τα τρία κομμάτια και ασχολήσου με ένα κάθε φορά κινούμενος αριστερόστροφα από την κορυφή προς τα κάτω. Τα ολογράμματα επιδρούν αναμεταξύ τους με τέτοιο τρόπο, ώστε, αν δύο παράγουν στον ίδιο χώρο, αλληλοαναιρούνται. Αν, όμως, τρία μαζί παράγουν στον ίδιο χώρο, αυτός θα ενεργοποιηθεί. Μην ανησυχείς. Ο Arthur θα σου δώσει πολύτιμα hints για το τι πρέπει να κάνεις.

Μόλις συμπληρώσεις το σύμβολο των Sosiqui, το Legacy θα ενεργοποιηθεί και το video του φινάλε θα αρχίσει... ■



Εντοπίζοντας τη μυθική Ατλαντίδα.

LULA

ΕΝΑ... ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ STRATEGY

Lula... Ενας τίτλος που φέρνει στο μυαλό περισσότερο μία "πονηρή" ταινία παρά ένα παιχνίδι! Και έτσι θα έπρεπε, αφού στο συμπαθητικό(!) αυτό game σκοπός σας είναι το χτίσιμο της απόλυτης αυτοκρατορίας του πορνό! Το δε όνομα αυτής ...WET!!! Στην προσπάθειά σας, βέβαια, δεν θα μείνετε αβοήθητοι, αφού σπεύδουμε να σας προσφέρουμε χρήσιμες συμβουλές.

του Αντώνη Σκουλικάρη

DESERT TOWN

Ενας πρώτος κανόνας τον οποίο δεν πρέπει να αμελήσετε είναι να κάνετε κλικ σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης βλέπετε τον cursor να ..."γδύνεται"! Θα σας βοηθήσει επίσης η χρήση του hint function (F1), σε κάθε περιοχή την οποία επισκέπτεστε για πρώτη φορά. Στη μικρή πόλη από όπου ξεκινάτε το παιχνίδι, μπείτε στο bar και βάλτε τη Lula να δουλέψει μιλώντας στην ιδιοκτήτρια (πρωινές ώρες). Στην τουαλέτα του bar ληστέψτε τον άμοιρο μεθυσμένο θαμώνα (μην το παρακάνετε διότι η αστυνομία καραδοκεί) και πουλήστε τα... λάφυρα στο Pawn shop. Μπορείτε επίσης να εκβιάσετε τους πελάτες/θύματα του bar, καλό θα ήταν όμως η δραστηριότητά σας αυτή να μην επαναληφθεί πολλές φορές (το χέρι του νόμου είναι μακρύ και στις τρεις συλλήψεις το παιχνίδι τελειώνει...). Από το Video store προμηθευτείτε φωτογραφική μηχανή, φωτισμό και films (προτιμήστε τα φθηνά στην αρχή) και νοικιάστε ένα δωμάτιο στο motel για ένα 24ωρο. Οταν νυχτώσει (και η Lula έχει τελειώσει την "πρωινή" δουλειά της) επισκεφθείτε το δωμάτιό σας και βγάλτε τη Lula φωτογραφίες. Το πρωί, δώστε το film για εκτύπωση στο Video store (θα είναι έτοιμο σε 17 ώρες). Οταν πάρετε το film (και αφού δώσετε άλλα για εκτύπωση) πουλήστε το στον distributor για μετρητά. Με την πρώτη ευκαιρία νοικιάστε δωμάτιο στο motel για μία εβδομάδα και σταματήστε τη Lula από τη δουλειά στο bar. Ακολουθήστε το πρόγραμμα αυτό μέχρι να συγκεντρώσετε περίπου $2.000. Τώρα μπορείτε πλέον να αγοράσετε κάμερα (προτιμήστε τη φθηνότερη αρχικά) και κασέτες. Ισχύει η ίδια διαδικασία παραγωγής/πώλησης των κασετών όπως με τις φωτογραφίες, με τη μόνη διαφορά ότι τα έσοδά σας είναι πλέον αυξημένα. Καλό θα ήταν να έχετε κάποια αξεσουάρ (δονητές, μαστίγια κ.λπ.), για την περίπτωση που τα ζητήσει η φίλη μας κατά τη διάρκεια της νύχτας και το Sex store είναι κλειστό. Εάν, δε, ζητήσει παρτενέρ, "νοικιάστε" κάποια φθηνή από την "κυρία" στο Chicken farm. Οταν θα νιώθετε κάποια οικονομική άνεση, αρχίστε να πουλάτε τις ταινίες με ποσοστά (royalty), γιατί αποδίδουν μακροχρόνια (κάτι σαν ομόλογα ελληνικού Δημοσίου...). Να μιλάτε συχνά στον dealer, ο οποίος βρίσκεται κατά καιρούς στο bar και με την πρώτη ευκαιρία αγοράστε καινούρια ταυτότητα (θα σας κοστίσει $8.000-12.000), ώστε να μην απειληθείτε από το FBI. Εάν οι τελευταίοι σάς πλησιάσουν πολύ (θα δείτε το αυτοκίνητό τους στην πόλη), καλό θα ήταν να προσλάβετε τους μηχανόβιους (βρίσκονται στο Parking) για να τους δώσουν ένα χεράκι (μάλλον χερούκλα...) ξύλο! Τέλος, όταν θα έχετε περίπου $49.000, σταματήστε να εισπράττετε τα δικαιώματα από τις ταινίες σας και βάλτε την ταχύτητα του χρόνου στο maximum. Αφήστε να περάσουν κάποιες μέρες και πάρτε τα χρήματά σας. Ετσι θα έχετε πολύ παραπάνω από τις $50.000 που απαιτούνται για την ολοκλήρωση αυτού του μέρους και θα πάτε στο Los Angeles με ένα γερό κομπόδεμα.



LOS ANGELES

Welcome to L.A.! Επισκεφθείτε τον Realtor (από το Overview) και χτίστε τα movie studio, copier, movie planning, warehouse και casting office, καθώς επίσης και το δωμάτιο της Lula. Στο casting office βάλτε αγγελίες για ηθοποιούς και προσωπικό (αρχικά για τους director, production design, production assistant, store woman, copy girl, cameraman, writer, light engineer και casting). Κάνετε προσλήψεις προσωπικού με μέσο training και good money και ηθοποιών average προσόντων και very good money. Πρέπει οπωσδήποτε να προσλάβετε τουλάχιστον δύο ηθοποιούς. Αμέσως μετά, στο Movie Planning γράφετε το σενάριο (write screenplay) και επιλέγετε το είδος της ταινίας (define subject of movie) - κατά προτίμηση hard core. Στο στάδιο σχεδίασης των σκηνών (work on story board) ουσιαστικά καθορίζετε τη διάρκεια της ταινίας (όσο περισσότερες ώρες έχει, ανάλογες ημέρες θα χρειαστούν για το γύρισμά της). Τέλος, ολοκληρώστε τη σχεδίαση του έργου (conclude planning) και, αφού συμπεριλάβετε τη Lula στο cast (από το δωμάτιό της κάνετε cast Lula for movie), επιλέξτε τους πρωταγωνιστές στο casting office. Επειτα μεταφέρεστε στο movie studio και αρχίζετε τα γυρίσματα με φθηνό φωτισμό και φθηνή κάμερα. Στο copier αναπαράγετε αντίτυπα της ταινίας και από το laptop στο γραφείο σας τη "ρίχνετε" στην αγορά (put movie on sale). Η ταινία θα διανέμεται από την αποθήκη μέσω παραγγελιών. Εάν έχετε ανάγκη



Η ... "Μαμά" θα σας "νοικιάσει" κάποια από τις "κόρες" της για μία μέρα...

ρευστού, μία εναλλακτική λύση είναι να πουλήσετε τα δικαιώματά της στον distributor (οπότε θα εισπράττετε εβδομαδιαία κάποιο ποσό) ή να πουλήσετε την πρωτότυπη κόπια έναντι ενός σεβαστού ποσού.

Οταν αποκτήσετε οικονομική άνεση, το επόμενο βήμα θα είναι η αναβάθμιση των ταινιών τις οποίες παράγετε. Προσλαμβάνοντας το κατάλληλο προσωπικό, χτίζετε το cutting department όπου "κόβονται" οι περιττές σκηνές, το sound studio (προσθήκη soundtrack - βλ. την καινούρια διαφήμιση της Diesel), το marketing office που είναι υπεύθυνο για τη διαφήμιση, καθώς και για τη διάδοση σκανδάλων (απαραίτητα για την αύξηση της δημοτικότητας της Lula) και, τέλος, το props, την αποθήκη των αξεσουάρ και των σκηνικών που είναι απαραίτητα για τα έργα σας.

Για τη διασφάλιση του loyalty των ηθοποιών σας, καλό θα είναι να τους δίνετε τα χρήματα που ζητάνε, καθώς και το δωμάτιο αναζωογόνησης (recreation room) όπου θα μπορούν να ξεκουράζονται έπειτα από την πολύωρη και εξαντλητική "εργασία" τους. Για την αποφυγή παρενοχλήσεων από ανεπιθύμητους (φεμινιστικές οργανώσεις, σαμποτάζ κ.λπ.), απαραίτητη κρίνεται η πρόσληψη ενός οπλισμένου πορτιέρη στην είσοδο των εγκαταστάσεών σας. Τέλος, στο parking της πόλης μπορείτε να βρείτε τους γνωστούς μηχανόβιους (βλ. προηγούμενο μέρος), οι οποίοι για "λίγη" μπίρα είναι πάντα έτοιμοι να χτυπήσουν (κυριολεκτικά) τον ανταγωνισμό, τον τραπεζίτη (ο οποίος έπειτα από μία επίσκεψη της Lula είναι διατεθειμένος να σας δώσει πιστωτικό όριο μέχρι και 77%), την beauty clinic για το "service" των ηθοποιών σας και το sex shop από όπου μπορείτε να προμηθεύεστε τα γνωστά πλέον (και άκρως απαραίτητα) αξεσουάρ των ταινιών σας και τα τελευταία charts. Με τη σωστή "εκπαίδευση" των ηθοποιών, τη συνεχή ανανέωση των μηχανημάτων σας, την παραμονή των ταινιών σας στην κορυφή των charts και έναν φουσκωμένο τραπεζικό λογαριασμό, δεν θα αργήσετε να επεκταθείτε και σε άλλες πόλεις (3ο μέρος).

U.S.A.

Ξεκινώντας, αγοράστε το ακριβότερο σπίτι, καθώς θα έχει ανέβει η φήμη σας. Μετά κάνετε τις ακόλουθες κινήσεις σε όλες τις πόλεις του χάρτη:

Επισκεφθείτε τη Lady Realtor και ενοικιάστε ό,τι διαθέσιμο sex store υπάρχει.

Δείτε κάθε υποκατάστημα (to the branches) και τοποθετήστε maximum προσωπικό με 100% ποιότητα αυτού. Σε κάθε τμήμα (department) εκμεταλλευτείτε όλες τις κενές θέσεις με τη μεγαλύτερη δυνατή γκάμα προϊόντων/υπηρεσιών.



Τα τρία αυτά άτομα κρίνονται ως τα πλέον απαραίτητα, αφού στα χέρια τους (και όχι μόνο) βρίσκεται η δημιουργία των ταινιών σας.

Κάνετε όσο το δυνατόν περισσότερη διαφήμιση γίνεται και με ποικίλα μέσα (πάντα ανάλογη της οικονομικής σας άνεσης).

Αφήστε κάποιο κεφάλαιο κίνησης στα υποκαταστήματα ($200.000-500.000).

Κάνετε συχνές καταθέσεις στην τράπεζα και μην ξεχνάτε ότι, εάν ο ανταγωνισμός είναι καλύτερος, πάντα υπάρχει το σαμποτάζ. Εάν, δε, γίνει σαμποτάζ σε κάποιο από τα υποκαταστήματά σας, μειώστε τα έξοδά του στο 0. Εάν δείτε "σκαμπανεβάσματα" σε μερικά από τα μικρότερα μαγαζιά σας, μη δώσετε σημασία (αρκεί να υπάρχει το κεφάλαιο κίνησης που προαναφέρθηκε).

Οταν τα μαγαζιά σας μπουν σε μία "σειρά", μπορείτε να ασχοληθείτε με τις προσωπικές ανέσεις σας. Κάνετε τρελά πάρτι, καθώς θα ανεβάσουν τη δημοτικότητά σας. Ασχοληθείτε με την κατασκευή όλων των εγκαταστάσεων στη βίλα σας και προσλάβετε προσωπικό (μέχρι και Φιλιππινέζα). Αγοράστε ιδιωτικό τζετ κάνοντας τις μετακινήσεις σας λιγότερο χρονοβόρες και ακριβές. Τέλος, μην ξεχνάτε να παρακολουθείτε την πορεία των επιχειρήσεών σας από το flipchart, ώστε να βοηθάτε ή να κάνετε αναλήψεις κατά περίπτωση. Οταν φτάσετε τα $50.000.000, μπορείτε να εκτοξεύσετε ένα δορυφόρο από το Houston και να απολαύσετε το φινάλε.



Η ολοκλήρωση μιας ταινίας είναι αποτέλεσμα σωστής ... συνεργασίας πολλών ατόμων !

RESIDENT EVIL

ΔΙΩΧΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΚΑΚΟ

Στις σελίδες που ακολουθούν θα μάθετε πώς θα μπορέσετε να κάνετε μια αποτελεσματική έξωση στο "σατανικό κάτοικο" του παιχνιδιού. Μπορείτε να διαλέξετε τον ήρωα που θα υποδυθείτε, ανάμεσα στον Chris Redfield και την Jill Valentine. Χωρίς να θέλω να χαρακτηριστώ φαλλοκράτης, η πορεία-εξέλιξη του παιχνιδιού είναι αρκετά πιο δύσκολη για τον αρσενικό ήρωα του Resident Evil, γεγονός που δίνει στην Jill την ευκαιρία και το χρόνο να ασχοληθεί περισσότερο με τις δουλειές του σπιτιού.

των Αντώνη Μανωλόπουλου και Νάσου Μπέλλου

Το αντικείμενο του παιχνιδιού και η δυσκολία του εξαντλείται κυρίως στην εξολόθρευση των ζόμπι και των λοιπών κακών και λιγότερο -ελάχιστα θα έγραφα- στη λύση γρίφων. Ετσι, εμείς θα σας δώσουμε έναν οδηγό για το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού ως Chris, αφήνοντάς σας να νιώσετε μόνοι σας την τρομακτική ατμόσφαιρα και να αντιμετωπίσετε το Κακό που ενυπάρχει στην έπαυλη όπου καλείστε να κάνετε εκκαθάριση.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Αν τρομάζετε εύκολα και δεν αντέχετε σε έντονες συγκινήσεις, μη χαμηλώσετε τα φώτα, μη δυναμώσετε τον ήχο και -προς Θεού!- μη γευματίσετε πριν από το παιχνίδι...

Στην αρχή του παιχνιδιού βρίσκεστε στην τραπεζαρία της βίλας. Προχωρήστε λίγο και ανοίξτε τη δεξιά πόρτα. Μπείτε και κατευθυνθείτε αριστερά. Μόλις στρίψετε στη γωνία συναντάτε ένα ζόμπι που δεν είναι χορτοφάγο, αφού έχει πέσει με τα μούτρα στο νεκρό φίλο σας. Σκεφτείτε ότι το μικρό μαχαίρι σας δεν αρκεί για να αποφύγετε να γίνετε επιδόρπιο κι επιστρέψτε στο σαλόνι.

Εκεί ανακαλύπτετε ότι οι φίλοι σας έχουν εξαφανιστεί. Κοιτάξτε δίπλα στη γραφομηχανή, πάρτε το ink ribbon και μαζέψτε το πιστόλι από το πάτωμα. Εδώ μπορείτε να έρχεστε ανά πάσα στιγμή και να κάνετε save, χρησιμοποιώντας το ink ribbon πάνω στη γραφομηχανή. Θυμάστε εκείνο το αχόρταγο ζόμπι; Γυρίστε πίσω και χρησιμοποιήστε το πιστόλι για να το ξεφορτωθείτε. Ψάξτε το πτώμα του και πάρτε τις σφαίρες, αφού δεν τις χρειάζεται πλέον.

Επιστρέψτε στο κυρίως χολ και ανοίξτε τις δύο μπλε πόρτες που υπάρχουν απέναντί σας. Μέσα στο δωμάτιο βλέπετε ένα άγαλμα και κάποιες σκάλες. Τοποθετήστε τις σκάλες μπροστά από το άγαλμα, ανεβείτε και πάρτε το χάρτη του πρώτου ορόφου της κατά τα άλλα συμπαθητικής οικίας. Κατεβείτε και αναζητήστε ένα μικρό έπιπλο, απέναντι και αριστερά από το άγαλμα. Μετακινήστε το και -τι πρωτότυπο!- μπείτε στο μικρό δωμάτιο που κρύβεται από πίσω.

Προχωρήστε λίγο: Μετά τη γωνία συναντάτε ακόμη ένα ζόμπι, που παριστάνει το νεκρό. Θυμηθείτε την παροιμία με το χρυσό και το λαμπύρισμα και δώστε τέλος στις έγνοιες του ή περάστε άκρη άκρη στον τοίχο χωρίς να σας καταλάβει. Αν θελήσετε να το "σκοτώσετε" μη σπαταλήσετε τις σφαίρες σας, αλλά πατήστε το κεφάλι του μόλις αυτό επιχειρήσει να σας επιτεθεί. Πάντως ό,τι και να κάνετε δεν πρόκειται να το συναντήσετε ξανά (αν σκεφτεί-



Action

τε ότι είναι ζωντανό-νεκρό, δεν θα πάθει και τίποτα σπουδαίο αν το "σκοτώσετε").

Αφού αποφασίσετε και πράξετε ανάλογα, πάρτε το ink ribbon από το ράφι και επιστρέψτε στο χολ. Εκεί ανεβείτε τις σκάλες και κατευθυνθείτε προς τα δεξιά. Μπείτε στην πόρτα που υπάρχει στο τέλος του διαδρόμου και πάρτε το μικρό κλειδί από το δωμάτιο. Βγείτε από εκεί και μπείτε στο απέναντι δωμάτιο, το οποίο βρίσκεται πάνω από την τραπεζαρία. Εξοντώστε τα δύο τέρατα, στρίψτε δεξιά και σπρώξτε το άγαλμα ώστε να βρεθεί μπροστά από το κενό του κιγκλιδώματος.

Στη συνέχεια ρίξτε το κάτω, κατεβείτε τις σκάλες και μπείτε στην τραπεζαρία. Πάρτε το μπλε κόσμημα και ανεβείτε πάλι πίσω, στο σημείο όπου βρισκόταν το άγαλμα προτού το ρίξετε. Κατευθυνθείτε προς την πόρτα που βρίσκεται απέναντί σας, οπλίστε και ανοίξτε την.

Μόλις ανοίξετε την πόρτα, αφήστε τις σφαίρες σας να επιβάλουν την άποψή σας σε τρία ζόμπι που τόλμησαν να την αμφισβητήσουν. Μια άποψη καθαρά υποκειμενική...

Αφού ξεμπερδέψετε, κατεβείτε τις σκάλες και κατευθυνθείτε προς την πόρτα που βρίσκεται κάτω από αυτές, προς τα δεξιά σας. Μέσα βρίσκετε τη Ρεβέκκα, μερικά πυρομαχικά και το sword key. Φροντίστε να τα πάρετε όλα και προχωρήστε προς το διάδρομο. Οταν φτάσετε στο τέλος του χολ, κάνετε δεξιά στροφή και κατευθυνθείτε πάλι προς το τέλος του διαδρόμου. Εκεί εξολοθρεύστε όσους ενοχληθούν από την παρουσία σας, προχωρήστε προς το μικρό διάδρομο και μπείτε στο tiger room. Ψάξτε στο inventory σας και χρησιμοποιήστε το μπλε κόσμημα, για να πάρετε ένα έμβλημα. Μπείτε στη μικρή κρεβατοκάμαρα και ψάξτε καλά το γραφείο που θα δείτε.

Καθώς ψάχνετε το γραφείο, ακούτε έναν ήχο και κάποιος βγαίνει από την γκαρνταρόμπα. Οχι, δεν είναι ο κουμπάρος αλλά ένα τέρας που επιθυμεί τη ζωή σας. Τι έκανε λέει; Κάνετέ το να σιωπήσει για πάντα. Αφού ξεμπερδέψετε, συνεχίστε το ψάξιμο του γραφείου. Θα βρείτε ένα ημερολόγιο και μερικές σφαίρες. Αν έχετε χώρο στο inventory πάρτε και τις σφαίρες, αλλιώς αρκεί το ημερολόγιο.

Στη συνέχεια πηγαίνετε στο bar room. Εκεί περάστε γύρω από το πιάνο και μετακινήστε το κιβώτιο που υπάρχει στη βιβλιοθήκη, για να πάρετε την παρτιτούρα. Μόλις την πάρετε, βλέπετε τη Ρεβέκκα να μπαίνει στο δωμάτιο. Δώστε της την παρτιτούρα και αυτή θα καθίσει για να παίξει στο πιάνο. Εδώ ο κόσμος χάνεται...

Μη συγκινηθείτε από τη μουσική της και φύγετε προς την τραπεζαρία. Πάρτε το έμβλημα πάνω από το τζάκι και επιστρέψτε στο bar room. Φροντίστε να έχετε μια κενή θέση στο inventory σας και ανοίξτε τη μυστική πόρτα. Αντικαταστήστε το χρυσό έμβλημα που θα βρείτε με το ψεύτικο που έχετε πάνω σας. Πάρτε τώρα το χρυσό έμβλημα και βάλτε το πάνω από το τζάκι της τραπεζαρίας. Voila! Πάρτε το κλειδί που υπάρχει πίσω από το ρολόι. Επιστρέψτε τώρα στο χολ, εκεί όπου βρισκόταν το άγαλμα και ο χάρτης του πρώτου ορόφου. Πηγαίνετε στην κλειδωμένη πόρτα και χρησιμοποιήστε το κλειδί που αποκτήσατε χάρη στην ιδιοφυΐα σας. Μπορείτε να αφήσετε το κλειδί πάνω στην πόρτα, αφού δεν θα σας χρειαστεί ξανά και -κυρίως- θα αδειάσει μια θέση στο inventory σας. Αν τελειώνουν επικίνδυνα τα πυρομαχικά σας, μπορείτε να πάτε να πάρετε τις σφαίρες που ίσως αφήσατε στο γραφείο της κρεβατοκάμαρας. Ειδάλλως μπείτε, έχοντας τα μάτια σας δεκατέσσερα.

Θα σας επιτεθούν σκυλιάφύλακες. Αφού αναθεματίσετε τη στιγμή που δεν πήρατε μαζί σας ένα-δύο φόλες, τρέξτε προς την πόρτα που υπάρχει μετά τη γωνία. Σκουπίστε τον ιδρώτα από το μέτωπό σας και επιστρέψτε για να αποδείξετε στα σκυλιά ποιο είναι το ισχυρότερο ον. Μετά τα διαπιστευτήρια πηγαίνετε προς το κιβώτιο, όπου υπάρχουν πυρομαχικά για το όπλο σας. Πάρτε τα και επιστρέψτε στο χολ. Εκεί βρίσκετε ένα πράσινο βότανο. Βάλτε το στο inventory και κατευθυνθείτε προς την πόρτα που βρίσκεται δίπλα στην είσοδο. Μην επιχειρήσετε να μπείτε μέσα, απλά ξεκλειδώστε τη. Φύγετε και κατευθυνθείτε προς την πόρτα που οδηγεί στο μπάνιο, στη γωνία του διαδρόμου. Ανοίξτε την πόρτα και αδειάστε την μπανιέρα. Κάποιος έχει ξεχάσει ένα μικρό κλειδί μέσα. Ας πρόσεχε...

Βγείτε από το μπάνιο και προχωρήστε προς το τέλος του χολ. Περάστε από τις διπλές πόρτες και ανοίξτε την αριστερή πόρτα που βρίσκεται στην Crow's Gallery. Παρατηρήστε τα όμορφα σκίτσα και τους μοχλούς. Είναι τα στάδια της πορείας της ζωής του ανθρώπου. Μετακινήστε τους μοχλούς με τη λογική σειρά: νεογέννητο, βρέφος, μικρό παιδί, νέος άντρας, μεσήλικας, ηλικιωμένος και, τέλος, την εικόνα που βρίσκεται τελευταία. Αν μετακινήσετε τους μοχλούς με αυτή τη σειρά, θα ανταμειφθείτε με ένα σήμα-αστέρι.





Επιστρέψτε στο χολ. Αυτή τη φορά μπείτε στη μεσαία γκρίζα πόρτα, έχοντας το δάχτυλο στη σκανδάλη. Κάνετε αυτό που ξέρετε καλά πάνω στο ζόμπι που θα σας επιτεθεί και πάρτε το πράσινο βότανο. Μπείτε στο κελάρι και πάρτε το κιβώτιο που βρίσκεται εκεί. Στη συνέχεια προχωρήστε προς την πίσω αίθουσα. Ανοίξτε την πόρτα που βρίσκεται δεξιά σας - σας δίνει πρόσβαση σε ένα πέρασμα. Στο τέλος του διαδρόμου-περάσματος βλέπετε έναν πίνακα. Τοποθετήστε τα δύο εμβλήματα πάνω στον πίνακα και αρπάξτε τα χημικά από την αποθήκη. Γυρίστε στο tiger room.

Στο τέλος του διαδρόμου φτάνετε σε μια πόρτα που οδηγεί σε ένα θερμοκήπιο. Εκεί δεν θα αντιμετωπίσετε κάποιο ζόμπι αλλά ένα βουλιμικό, σαρκοφάγο, μεταλλαγμένο φυτό (ουφ!). Θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε χημικά μέσα για να το εξουδετερώσετε. Ρίξτε τα χημικά που πήρατε από την αποθήκη μέσα στην αντλία και το φυτό "μαραίνεται".

Αφού σιγουρευτείτε ότι είναι εκτός μάχης, ψάξτε πίσω του και πάρτε το armor key. Σε περίπτωση που γίνετε τροφή για το φυτό -έστω και για λίγο- και χάσετε μέρος της ενέργειάς σας, χρησιμοποιήστε τις ιατρικές γνώσεις σας κι ένα βότανο για να αναζωογονηθείτε. Ανοίξτε την επόμενη πόρτα και συμπεριφερθείτε όπως αρμόζει σε μερικά ακόμη τερατώδη πλάσματα. Προχωρήστε προς την πρώτη πόρτα δεξιά και, αφού πάρετε την καραμπίνα και μερικά πυρομαχικά, χρησιμοποιήστε το μικρό κλειδί για να πάρετε ακόμη μερικούς κάλυκες.

Επιστρέψτε στο χολ, στο σημείο όπου βρίσκεται η είσοδος για το μπάνιο. Πηγαίνετε στο καθιστικό και μπείτε στο δωμάτιο που βρίσκεται απέναντι από τις διπλές πόρτες. Προτού μπείτε, ρίξτε μια ματιά στο inventory σας και σιγουρευτείτε ότι έχετε την παλμοκαραμπίνα και μία κενή θέση. Αλλάξτε το όπλο σας με εκείνο του τοίχου.

Στη συνέχεια κατευθυνθείτε προς την κύρια είσοδο και τις μπλε διπλές πόρτες, εξολοθρεύοντας οτιδήποτε βρεθεί στο δρόμο σας. Βγάλτε το μικρό κλειδί και χρησιμοποιήστε το για να πάρετε μερικούς επιπλέον κάλυκες. Τρέξτε κάτω προς το mirror room και δώστε τέλος στην αναστάτωση που προκαλούν κάποια ακόμη ζόμπι. Αφού καθαρίσετε το δωμάτιο από τους εχθρούς, πάρτε το ink ribbon και το βότανο.

Ανεβείτε τις σκάλες και προχωρήστε προς τα δεξιά. Θα βρεθείτε μπροστά από μια κλειστή πόρτα που, όπως σχεδόν κάθε πόρτα της έπαυλης, κρύβει μια θανάσιμη παρέα από ζόμπι. Μη χασομεράτε, λοιπόν, σας περιμένουν... Αφού επιβιώσετε -σιγά μη "μασήσετε"- ανοίξτε τις πράσινες πόρτες και τοποθετήστε τα αγαλματάκια πάνω στα κάγκελα. Αφού τα τοποθετήσετε, μετακινήστε το μοχλό και πάρτε το σύμβολο του ήλιου. Διασχίστε τον καμπύλο διάδρομο σε σχήμα U και ανοίξτε τη μικρή πόρτα στο τέλος του. Θα βρεθείτε στη βιβλιοθήκη, όπου θα πάρετε το βιβλίο της βοτανολογίας. Αφού το βάλετε μαζί με τα υπόλοιπα αντικείμενα του inventory σας, ανοίξτε την απέναντι πόρτα και εξοντώστε ακόμη μερικούς εχθρούς. Προχωρήστε προς την κεντρική πόρτα της αίθουσας. Αλλος ένας ζωντανός-νεκρός θα προσπαθήσει να σας σταματήσει. Τι κρίμα (για αυτόν φυσικά)...

Στην κορυφή του δωματίου υπάρχει ένα γραφείο και ένας πίνακας με έντομα. Βρείτε έναν μοχλό και μετακινήστε τον, για να αδειάσετε το ενυδρείο. Στη συνέχεια μετακινήστε προς τα δεξιά το άδειο πλέον ενυδρείο και τοποθετήστε το έπιπλο που υπάρχει μπροστά του. Στο γραφείο βρίσκετε μερικά πυρομαχικά καθώς και μια διαθήκη, προφανώς του ιδιοκτήτη. Δεν υπάρχει τίποτα άλλο να κάνετε εδώ - φύγετε και κατευθυνθείτε προς το antler room. Στο antler room βρίσκετε ένα μικρό κρεβάτι, πάνω στο οποίο υπάρχει ένας αναπτήρας κι ένα κόκκινο βότανο. Κανείς δεν θα τα χρειαστεί πια, οπότε είναι δικά σας.

Διασχίστε την αίθουσα και ανοίξτε την μπλε πόρτα. Ανάψτε το τζάκι -με τον αναπτήρα- στο δωμάτιο και θα μπορέσετε να διακρίνετε έναν χάρτη για το δεύτερο όροφο της βίλας. Κατεβείτε τις σκάλες και μπείτε στην αποθήκη. Πάρτε όσες σφαίρες μπορείτε να κουβαλήσετε και ανεβείτε πάλι προς το διάδρομο U. Κάπου υπάρχει μια πόρτα όπου δεν έχετε μπει μέχρι τώρα. Διασχίστε τον κατηφορικό διάδρομο και φτάστε κοντά στο πτώμα του φίλου σας Richard. Ψάξτε το πτώμα του -μην ανησυχείτε, δεν θα παραπονεθεί- και πάρτε το γεμιστήρα. Αφού ορκιστείτε ότι

Resident Evil

θα εκδικηθείτε για το θάνατό του, ανοίξτε τη διπλανή πόρτα. Θα σας επιτεθεί ένα τέρας και... θα μπορέσετε να εκπληρώσετε τον όρκο σας.

Συνεχίστε προς τον επάνω όροφο και ξεκλειδώστε την πόρτα που θα βρείτε. Μην μπείτε όμως ακόμη, αλλά πετάξτε το shield key. Επιστρέψτε στον κάτω όροφο και στο στενό διάδρομο. Ανάψτε τα κεριά για να φωτίσετε λίγο το χώρο και θα ανακαλύψετε ένα μυστικό πέρασμα πίσω από ένα κιβώτιο. Μετακινήστε το κιβώτιο και πάρτε τις σφαίρες από το μυστικό δωμάτιο. Ψάξτε λίγο το εξωτερικό κυρίως δωμάτιο και θα βρείτε ακόμη έναν γεμιστήρα. Επιστρέψτε πάνω και ανοίξτε την πόρτα που αφήσατε προηγουμένως. Μόλις ανοίξετε, ξεπροβάλλει μπροστά σας και σας επιτίθεται ένα φίδι, το οποίο όμως τρομάζει στη θέα του όπλου σας.

Αφού υποχωρήσει, πηγαίνετε προς την τρύπα από όπου βγήκε, κλείστε τα μάτια και βάλτε μέσα το χέρι σας. Για το θάρρος σας ανταμείβεστε με το moon crest. Πάρτε γρήγορα τις σφαίρες και φύγετε, γιατί υπάρχει πάντα η πιθανότητα να έχει και παρέα. Καθώς όμως φεύγετε, καταλαβαίνετε ότι το δάγκωμα του φιδιού δεν ήταν τόσο ανώδυνο και χάνετε τις αισθήσεις σας. Μόλις τις ανακτάτε, βρίσκεστε στο δωμάτιο της Ρεβέκκας.

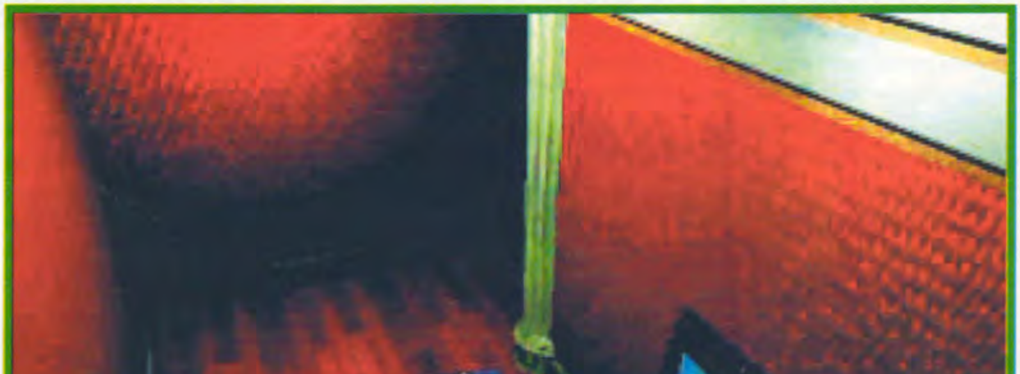
Οσο κι αν επιθυμείτε να μείνετε, πρέπει να φύγετε. Μαζέψτε πρώτα τα δύο crests και κατευθυνθείτε προς το εξωτερικό πέρασμα. Εκεί βρίσκετε έναν πίνακα, όπου πρέπει να τοποθετήσετε τα δύο crests. Προχωρήστε μέσα από την πόρτα και σπρώξτε τη σκάλα που βρίσκεται απέναντι από το ράφι. Ανεβείτε σε αυτή και πάρτε την τετράγωνη μανιβέλα. Εκεί κοντά υπάρχει επίσης ένα βαρέλι, πάνω στο οποίο βρίσκεται ένα μικρό κλειδί. Πάρτε το και ανοίξτε τις διπλές πόρτες. Μην βιάζεστε όμως, γιατί θα πρέπει να αντιμετωπίσετε μερικά σκυλιά. Αφού αναθεματίσετε για άλλη μία φορά την ώρα και τη στιγμή που δεν πήρατε φόλες μαζί σας, χρησιμοποιήστε τα όπλα σας ως εναλλακτική λύση. Αυτό ήταν! Τώρα εξετάστε το χάρτη του κήπου και προχωρήστε προς την πόρτα που φαίνεται στο βάθος.

Κάνετε το γύρο της πισίνας και αναζητήστε μια τετράγωνη τρύπα. Χρησιμοποιήστε τη μανιβέλα στην τρύπα, για να αδειάσετε την πισίνα και να αποκαλύψετε ένα μυστικό πέρασμα. Περάστε πλάγια από το πέρασμα, έτσι ώστε να μπορέσετε να φτάσετε στον ανελκυστήρα, δίπλα στο χάρτη του κήπου. Να έχετε τα μάτια σας ανοικτά, γιατί παραμονεύουν φίδια. Οσο κι αν θέλετε να βρεθείτε ξανά στο δωμάτιο της Ρεβέκκας, δεν πρέπει να σας δαγκώσουν. Χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα για να κατεβείτε και ξεφορτωθείτε τα σκυλιά που σας επιτίθενται. Τρέξτε προς τις πόρτες, εξοντώνοντας τα "κατοικίδια" που θα βρεθούν στο διάβα σας.

Βρίσκεστε στο δωμάτιο του φύλακα. Εδώ σπρώξτε το άγαλμα για να καλύψετε την τρύπα. Αν πάτε στην πόρτα που βρίσκεται δεξιά σας, θα σας δοθεί η δυνατότητα να αποθηκεύσετε το παιχνίδι σας. Βλέπετε τώρα την απέναντι πόρτα; Πίσω της κρύβει μια έκπληξη. Αφού λοιπόν σκοτώσετε την "έκπληξη", ανοίξτε την πρώτη πόρτα και αδειάστε τον κάδο που θα βρείτε. Βρίσκεστε στην κρεβατοκάμαρα, όπου ανακαλύπτετε το control room key, ένα κόκκινο βιβλίο, ένα κλειδί και μερικά ακόμη πυρομαχικά.

Επιστρέψτε τώρα στο δωμάτιο όπου μετακινήσατε το άγαλμα. Προχωρήστε προς το βάθος του δωματίου και ανοίξτε την πρώτη πόρτα που θα δείτε. Διασχίστε το μονοπάτι που υπάρχει δίπλα στη σφηκοφωλιά και πάρτε το δεύτερο κλειδί του υποθαλάμου. Βγείτε γρήγορα από το δωμάτιο και κατευθυνθείτε προς το δεύτερο. Πάρτε το βότανο που υπάρχει δίπλα στο άγαλμα και μπείτε στο δωμάτιο. Κοιτάξτε πίσω από την πρώτη πόρτα και θα βρείτε έναν γεμιστήρα. Μην τον πάρετε και προχωρήστε προς το επόμενο δωμάτιο. Από εκεί πάρτε το χάρτη και την αναφορά για το Plant 42. Επιπλέον υπάρχουν μερικές σφαίρες που επίσης δεν πρέπει να πάρετε. Κοιτάξτε στο πλάι και θα δείτε μερικά έπιπλα. Μετακινήστε τα και θα αποκαλύψετε μια σκάλα. Χρησιμοποιήστε την και κατεβείτε στο κάτω επίπεδο.

Εδώ πρέπει να περάσετε πάνω από το νερό, αλλά δεν υπάρχει κάποια γέφυρα να χρησιμοποιήσετε. Δεν υπάρχει; Για σκεφτείτε καλύτερα. Σπρώξτε τα τρία κασόνια μέσα στο νερό και... voila! Μια τέλεια γέ-





φυρα στις υπηρεσίες σας. Δεν αποτελεί βέβαια υπόδειγμα σταθερότητας αλλά τη δουλειά της την κάνει.

Αφού φτάσετε απέναντι, περάστε μέσα από τις διπλές πόρτες. Θα δείτε στο βάθος το control room. Βρείτε έναν μοχλό και μετακινήστε τον. Αυτός θα απαλλάξει τα δωμάτια από τους τεράστιους όγκους νερού. Πατήστε το πλήκτρο δίπλα στην πόρτα και θα αποκτήσετε πρόσβαση στο οπλοστάσιο πλάι στο control room. Θα νιώσετε ότι βρίσκεστε στον Παράδεισο!

Συγκρατηθείτε και πάρτε όσα πυρομαχικά μπορείτε να κουβαλήσετε. Μην ξεχάσετε το τρίτο dorm key - φροντίστε να αφήσετε μια θέση κενή στο inventory σας. Προχωρήστε στο απέναντι δωμάτιο, όπου σε μια γωνία του βρίσκετε ένα μικρό κλειδί. Πάρτε το και ανεβείτε τη σκάλα. Εδώ θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε μερικούς... καρχαρίες. Προσπαθήστε να τους αποφύγετε και μαζέψτε ό,τι πυρομαχικά βρείτε παρατημένα.

Κατευθυνθείτε προς το σπίτι του φύλακα και περάστε από τις διπλές κόκκινες πόρτες. Οταν σας επιτεθούν οι γιγαντιαίες αράχνες μη νιώσετε αραχνοφοβία, αλλά κάνετέ τες να νιώσουν ανθρωποφοβία. Το καλό που σας θέλω, να γίνει το δεύτερο.

Πάρτε το μπλε βότανο που βρίσκεται κοντά στην είσοδο του σπιτιού και χρησιμοποιήστε το, αν σας δάγκωσε κάποια από τις αράχνες που αντιμετωπίσατε. Επίσης πάρτε το ink ribbon και το γεμιστήρα και επιστρέψτε στο save room, για να πάρετε το κόκκινο βιβλίο και να κάνετε μια ανανέωση των πυρομαχικών σας.

Γυρίστε πάλι στο δωμάτιο που υπάρχει δίπλα στη σφηκοφωλιά και μπείτε από την τρίτη πόρτα. Αφήστε το τρίτο κλειδί και μπείτε στο μπάνιο. Θα συναντήσετε ακόμη ένα τέρας με καθόλου φιλικές προθέσεις. Συμπεριφερθείτε του ανάλογα και πάρτε το γεμιστήρα.

Βγείτε από το δωμάτιο και χρησιμοποιήστε το κλειδί στο γραφείο, για να πάρετε ακόμη ένα ink ribbon. Στη συνέχεια προχωρήστε προς τη βιβλιοθήκη. Βγάλτε το κόκκινο βιβλίο και αντικαταστήστε το με την αναφορά για το V-Jolt.

Θα ακούσετε έναν ήχο από το διπλανό δωμάτιο. Ενα έπιπλο έχει μετακινηθεί, αποκαλύπτοντας ακόμη ένα μυστικό πέρασμα. Εδώ θέλει προσοχή. Δεν θα αντιμετωπίσετε ένα οποιοδήποτε τέρας, αλλά το τρομακτικό τερατούργημα που ακούει(;) στο όνομα Plant 42. Μην επιχειρήσετε κατά μέτωπο επίθεση. Σταθείτε στην άκρη και περάστε δίπλα του τρέχοντας. Μόλις δείτε ένα άσπρο ίχνος, τότε θα πέσει. Μη χαίρεστε όμως, αφού θέλει ακόμη αρκετή προσοχή. Ψάξτε καλά το τζάκι, για να βρείτε το helmet key. Στη συνέχεια φύγετε και κατευθυνθείτε ξανά προς την έπαυλη.

Εδώ τελειώνουν οι οδηγίες μας για το Resident Evil. Αν τα καταφέρατε μέχρι εδώ, τότε τίποτα δεν σας σταματά από το να ολοκληρώσετε το παιχνίδι. Η τύχη σας είναι στα χέρια σας. Να βρίσκεστε πάντα σε επιφυλακή. Οι εχθροί ξεφυτρώνουν από το πιο απίθανο σημείο, για αυτό φροντίστε να είστε σε ετοιμότητα. Κάνετε γρήγορα όμως. Το Resident Evil 2 βρίσκεται προ των πυλών...

GAME CHEAT

Αν κάποιοι από εσάς δεν θέλετε την παραμικρή βοήθεια στους γρίφους και την εξέλιξη του παιχνιδιού αλλά το μόνο που επιθυμείτε είναι να έχετε στη διάθεσή σας την αφρόκρεμα των όπλων που υπάρχουν στο παιχνίδι, τότε καλό είναι να προσέξετε την ενότητα που ακολουθεί. Το μόνο που χρειάζεστε είναι ένας Hex Editor και αρκετή διάθεση για ζαβολιές...

1. Ξεκινήστε το παιχνίδι και πάρτε το πιστόλι από το σαλόνι. (Αν παίζετε ως Jill δεν θα χρειαστεί να το κάνετε, γιατί η Jill έχει από την αρχή πιστόλι μαζί της.)

2. Αποθηκεύστε το παιχνίδι.

3. Βγείτε από το Resident Evil.

4. Χρησιμοποιώντας έναν Hex Editor, ανοίξτε το αρχείο savedat1.dat που βρίσκεται στο RE directory.

5. Ψάξτε για τη διεύθυνση 00000320.

6. Οταν τη βρείτε, ψάξτε για το Hex code 020f.

7. Αλλάξτε την τιμή αυτή με μία από τις ακόλουθες:

02ff: (πιστόλι γεμάτο σφαίρες)
03ff: (παλμοκαραμπίνα γεμάτη στο μέγιστο)
04ff: (colt python)
06ff: (φλογοβόλο)
07ff: (bazooka)
0aff: (εκτοξευτής ρουκετών)

8. Αφού αλλάξετε την τιμή με αυτή που επιθυμείτε, αποθηκεύστε το αρχείο σας (πάντα με την κατάληξη .DAT).

9. Αρχίστε και πάλι να παίζετε και κάνετε load το αρχείο που μόλις αποθηκεύσατε.

■



Ενα τεύχος
ΔΥΝΑΜΗ!!!
SALVATION
QUIZ & FUN
ΛΑΒΕΤΕ ΜΕΡΟΣ ΣΤΟΝ ΠΙΟ
master ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ!
ΜΟΙΡΑΖΕΙ ΔΩΡΑ
3.000.000
CAMEL TROPHY ADVENTURE WATCHES
Packard Bell
SPALDING
CONVERSE ALL STAR
ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΙΟΥΛΙΟΥ/ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ
ΘΕΜΑ
Ολα όσα θέλετε να μάθετε από τη φετινή E3.
REVIEWS
UNREAL: Το πολυαναμενόμενο action game επιτέλους κατέφθασε!
OF LIGHT AND DARKNESS:
Ενα μοναδικό adventure!
COMMANDOS: Μία μοναδική παρουσίαση του παιχνιδιού-έκπληξη της χρονιάς.
MIGHT AND MAGIC 6:
Το πιο πολυσυζητημένο RPG των τελευταίων μηνών.
...ΚΑΙ ΔΕΚΑΔΕΣ ΑΚΟΜΑ ΘΕΜΑΤΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΣΟΥΝ.
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM
ΚΥΡΙΑΡΧΕΙ !

DARK OMEN

WARHAMMER IS BACK!

Το Dark Omen μεταφέρει σε μεγάλο βαθμό τις επικές μάχες του δημοφιλούς επιτραπέζιου παιχνιδιού Warhammer στα monitors των υπολογιστών μας. Οσοι έχουν προχωρήσει αρκετά στο παιχνίδι σίγουρα θα έχουν διαπιστώσει πως από κάποιο σημείο και μετά γίνεται ιδιαίτερα δύσκολο. "Πώς να πολεμήσω τους καταραμένους Undead;", "Τι να κάνω με τα Orcs;", "Τι ρόλο παίζει ο παράγοντας ψυχολογία;", "Πώς θα κερδίσω το φίλο μου στο multiplayer;" είναι τα κυριότερα ερωτήματα που γεννιούνται στον παίκτη. Μην απελπίζεστε, γιατί στις ακόλουθες σελίδες θα βρείτε απαντήσεις σε όλα τα παραπάνω και όχι μόνο...

Του Σωτήρη "Imperial mortar command" Μπέλλου

CAMPAIGN GUIDE

Τα σενάρια του Dark Omen, συμπεριλαμβανομένων των εναλλακτικών, είναι περισσότερα από τριάντα πέντε. Επομένως, είναι προτιμότερο να σας δοθούν χρήσιμες συμβουλές για το σύνολο του παιχνιδιού παρά βιαστικές οδηγίες για τον τερματισμό του. Ακολουθώντας τις παρακάτω οδηγίες, δεν θα συναντήσετε σημαντικά προβλήματα στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού, ενώ, παράλληλα, οι πιθανότητές σας για multiplayer θριάμβους θα αυξηθούν σε μεγάλο βαθμό. Charge, λοιπόν...

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Οταν θα κερδίσετε τη μάχη στο πρώτο σενάριο (είναι πολύ εύκολο), θα εμφανιστεί το tip icon στην οθόνη που ακολουθεί. Διαβάστε αμέσως ΟΛΑ τα tips και κρατήστε τις απαραίτητες σημειώσεις.



Strategy

Πριν από κάθε μάχη πρέπει να κάνετε οπωσδήποτε save, γιατί δεν ξέρετε τι μπορεί να πάει στραβά. Ασχοληθείτε με κάθε σενάριο για λίγα λεπτά, για να "διαβάσετε" τις κινήσεις του εχθρού (προς τα πού κινείται, τι units έχει κ.λπ.). Στη συνέχεια, κάνετε abort και load στο σημείο όπου σταματήσατε. Τώρα, είστε προετοιμασμένοι. Αν βοηθήσετε τους χαρακτήρες που εμφανίζονται στα cuts scenes σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού, θα σας ανταμείψουν με πολύτιμες ενισχύσεις και μαγικά αντικείμενα, που θα διατηρηθούν μόνιμα στο πλευρό σας (π.χ. Ogre Mercenaries, enchanted shield). Αν θέλετε να συγκεντρώσετε έναν πανίσχυρο στρατό, βοηθήστε τους όλους. Φυσικά, έτσι εμπλέκεστε σε περισσότερες και δυσκολότερες μάχες, αλλά ορισμένες μονάδες είναι χρησιμότατες απέναντι σε συγκεκριμένους εχθρούς.

Δώστε μεγάλη προσοχή στη φάση ανάπτυξης των στρατευμάτων σας (deployment zone). Στρέψτε τα στρατεύματά σας προς όλες τις κατευθύνσεις, ώστε να βλέπουν -όσο γίνεται- όλο το χάρτη. Σε πολλά σενάρια ο εχθρός είναι "κάτω από τη μύτη σας" και γίνεται ορατός την τελευταία στιγμή. Η έκβαση μίας μάχης εξαρτάται, σε μεγάλο βαθμό, από τον τρόπο παράταξης του στρατού σας.

Ο ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΣ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΣΤΟ DARK OMEN

Οπως και στον πραγματικό πόλεμο, η ψυχολογία μπορεί να αποτελέσει τον καλύτερο σύμμαχο αλλά και το χειρότερο εχθρό. Τα κυριότερα συναισθήματα που αφορούν στην ψυχολογία είναι τα τρία ακόλουθα.

ΦΟΒΟΣ/ΤΡΟΜΟΣ: Ολες οι μονάδες των Undead, οι Ogre Merceneries, οι Necromancers, τα Night Goblin Fanatics, οι Treemen, καθώς και ορισμένα Wood Elves προκαλούν φόβο. Τα Wraiths, οι Black Grail Knights, το Hand of Nagash και ο Lord Heimlich the Lichemaster προκαλούν τρόμο. Τι σημαίνουν όλα αυτά; Απλώς, αν σας επιτεθούν (charge) μονάδες που προκαλούν φόβο, το πιθανότερο είναι οι στρατιώτες σας να σηκώσουν άσπρη σημαία και να υποχωρήσουν άτακτα. Αν, μάλιστα, επιτεθείτε σε αυτές τις μονάδες με στρα-

τό που έχει μικρή εμπειρία, μάλλον θα ακούσετε το μισητό "we fear the enemy". Ως αποτέλεσμα, οι πολεμιστές σας θα κάθονται άπρακτοι, ενώ ο αντίπαλος θα τους εξολοθρεύει. Για τον τρόμο ισχύουν περίπου τα ίδια, σε μεγαλύτερο όμως βαθμό.

ΠΩΣ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΤΟ ΦΟΒΟ: Ο φόβος δεν έχει καμία απολύτως επίδραση στο στρατό σας, εάν ο εχθρός που τον προκαλεί βρίσκεται μακριά. Προτού επιτεθείτε στους Undead, χτυπήστε τους με ό,τι βλητικό μέσο διαθέτετε.

Μπορείτε να αποφύγετε την εχθρική επίθεση (enemy charge), αν επιτεθείτε πρώτοι! Οπως θα δείτε, οι άνδρες σας εμψυχώνονται, αν τους βοηθήσετε να νικήσουν το φόβο τους για τον εχθρό. Ο,τι δεν μπορείτε να καταφέρετε με τα όπλα, το επιτυγχάνετε με τη μαγεία. Εφόσον έχετε μάγο, ή ακόμα καλύτερα μάγους, κάνετε dispel magic στο regiment που επιλέγετε και σημαίνετε έφοδο.

Η εμπειρία που έχουν οι άνδρες σας ενάντια στους Undead έχει τεράστια σημασία. Οταν μάχεστε με Undead, τα πολλά experience points μπορούν να εξαλείψουν το φόβο από κάποιο regiment. Γι' αυτό προτιμήστε τους βετεράνους σας και αφήστε τα καινούρια units για τα Orcs.



Μην αφήνετε τους αντίπαλους τοξότες να πλησιάσουν.

Σε ένα από τα αρχικά σενάρια θα βρείτε το banner of Defiance. Το τελευταίο έχει την ιδιότητα να κάνει το σύνταγμα που το χρησιμοποιεί απρόσβλητο από το φόβο και τον τρόμο. Διαφυλάξτε το με κάθε κόστος.

Στις μάχες εναντίον των Undead τα πράγματα είναι πολύ πιο εύκολα, αν μάχεστε με συμμαχικά regiments που δεν επηρεάζονται καθόλου -ή ίσως ελάχιστα- από φόβο/τρόμο. Τα περισσότερα από αυτά αποκτώνται ύστερα από ορισμένες "εξυπηρετήσεις" στους αρχηγούς τους (είδατε γιατί πρέπει να τους βοηθάτε όλους;). Τα units αυτά είναι οι Brettonian Grail Knights, τα Dwarfs, οι Flaggelans, τα Mercenery Ogres και όλα τα regiments που προκαλούν φόβο. Εφόσον έχετε στο στρατό σας κάποιο από τα προηγούμενα, επιτεθείτε, όσο τρομαχτικός κι αν είναι ο εχθρός.

ΜΙΣΟΣ: Ορισμένες φυλές μισούν κάποιες άλλες. Ετσι, όταν μάχονται με αυτές, έχουν περισσότερη δύναμη από ό,τι συνήθως και δεν υποχωρούν από το πεδίο της μάχης, ακόμα και στις πιο αντίξοες συνθήκες. Για παράδειγμα, τα Dwarves μισούν τα Orcs και τα απλά Gobblins, ενώ τα ίδια μισούνται με τη σειρά τους από τα Night Gobblins. Στα σενάρια όπου πολεμάτε τα Orcs και έχετε Dwarves, διαθέτετε μεγάλο πλεονέκτημα στις μάχες σώμα με σώμα.

ΗΘΙΚΟ: Το ηθικό σε ένα regiment καθορίζεται κυρίως από το αν θα επιτεθεί πρώτο. Στην περίπτωση αυτή, οι ικανότητές του ανεβαίνουν εντυπωσιακά και έχει πλεονέκτημα σε σχέση με το regiment που αμύνεται. Επιπρόσθετα, το ηθικό επηρεάζεται και από τη θέση από την οποία θα γίνει το charge. Για παράδειγμα, αν επιτεθείτε από τα πλάγια ή από πίσω, έχετε πολλές πιθανότητες να κερδίσετε. Αντίθετα, αν σας επιτεθούν από εκεί, καλύτερα να σημάνετε υποχώρηση (root the unit). Μην ξεχνιέστε και αφήνετε τα regiments σας να κοιτούν προς μία κατεύθυνση, αλλά φροντίστε να τα στρέφετε συνεχώς προς τον εχθρό. Τέλος, το ηθικό των στρατιωτών που επιτίθενται δόλια, δηλαδή με κάποια παγίδα, ανεβαίνει κατακόρυφα. Η ψυχολογία, γενικά, έχει τεράστια σημασία στο παιχνίδι. Εάν δεν μάθετε καλά τα μυστικά της, θα έχετε σίγουρα μεγάλες απώλειες.



Τοποθετήστε το μάγο σε τέτοια θέση ώστε και να είναι ασφαλής αλλά και να βλέπει τα εχθρικά regiments.



Προστατέψτε το πυροβολικό σας με ένα regiment πεζικού. Οπως εδώ που το Grudgebringer Infantry δεν αφήνει τα Orcs να διεισδύσουν.

ΠΟΛΕΜΩΝΤΑΣ ΤΟΥΣ UNDEAD

Στη συνέχεια, σας παρέχονται χρήσιμες συμβουλές για τον καλύτερο τρόπο αντιμετώπισης κάθε εχθρικής μονάδας.

ZOMBIES: Είναι ο ευκολότερος αλλά και πονηρότερος αντίπαλος, αφού δεν ξέρετε σε ποιο σημείο του χάρτη θα αναστηθούν. Αν είναι ορατά από πριν, χτυπήστε τα με κανόνια ή όλμους. Αρκεί ένα εύστοχο

χτύπημα και θα διαλυθούν εντελώς. Συγκεντρώστε αρχικά τα πυρά σας προς αυτά για να ξεμπερδεύετε νωρίς και ασχοληθείτε αργότερα με τις υπόλοιπες εχθρικές δυνάμεις. Επιπλέον, η παρουσία των Zombies υποδηλώνει ότι κάπου εκεί υπάρχει και ένας Necromancer, άρα πρέπει να είστε έτοιμοι και για επίθεση μαγείας.

SKELETON WARRIORS: Δεν έχουν καμία ιδιαίτερη πολεμική ικανότητα, αλλά είναι πολυάριθμοι και σπάνια υποχωρούν από τη μάχη. Είναι, όμως, πολύ αργοί και ευάλωτοι στα βέλη (δεν έχουν πανοπλίες). Νικώνται άνετα και από το Πεζικό σας, εφόσον βέβαια κάνει πρώτο charge. Στείλτε κοντά τους ένα regiment ιππικού, σε απόσταση που να μην μπορούν να σας κάνουν charge. Κινηθείτε κυκλικά, έως ότου να έρθετε αντιμέτωποι με κάποιο πλευρό της παράταξής τους. Τότε κάνετε charge. Συγχαρητήρια! Κάνατε το πρώτο σας flanking.

SKELETON ARCHERS: Σίγουρα θα σας πονοκεφαλιάσουν με τη συχνά εκπληκτική ευστοχία τους. Τι μπορείτε να κάνετε; Πολλά! Στα σενάρια όπου σας επιτίθενται από την αρχή Undead, καλό θα ήταν, αφού τελειώσετε με τα Zombies, να συγκεντρώσετε τα πυρά σας στους Archers. Να θυμάστε δύο πράγματα: Πρώτον ότι δεν χρειάζεται να είναι στην εμβέλεια του Πυροβολικού σας για να τους σημαδέψετε, οπότε κάνετε νωρίς target skeleton archers. Αν μία βολή πετύχει, μη συνεχίσετε να τους βαράτε (θα έχουν μείνει άλλωστε λίγοι). Σημαδέψτε κάποιο άλλο regiment από Τοξότες, ώσπου να μειωθεί αρκετά ο αριθμός τους. Στη συνέχεια, επιτεθείτε με ένα (μόνο) ευέλικτο unit, αποτελειώνοντας το ένα εχθρικό regiment μετά το άλλο. Ετσι, βέβαια, θα έχετε κάποιες απώλειες. Αν κάνετε, όμως, κατευθείαν charge στους Skeleton Archers, πώς θα αντιμετωπίσετε τις υπόλοιπες δυνάμεις των Undead; Οι καλύτεροι γι' αυτόν το σκοπό είναι οι Ogres Merceneries, καθώς είναι τρεις μόνο στον αριθμό (οπότε δύσκολα τους πετυχαίνουν) και είναι αρκετά γρήγοροι στην εξολόθρευση των εχθρών. Δεύτερον, να θυμάστε ότι τα crossbows σας έχουν μεγαλύτερη εμβέλεια πυρός από τα αντίπαλα τόξα. Με συνεχόμενες βολές και οπισθοχωρήσεις, έχετε από ελάχιστες έως μηδενικές απώλειες σε Crossbowmen. Η τακτική αυτή έχει εντυπωσιακά αποτελέσματα σε πέντε ή έξι σενάρια, όπου οι κύριες δυνάμεις του εχθρού είναι πίσω και σας "υποδέχονται" μερικά regiments από Skeleton Archers.



Το banner of Wrath είναι ένα πολύτιμο όπλο. Προσέξτε όμως τον Wizard που το χρησιμοποιεί καλυμμένος (κατά συνέπεια μη ορατός από τον εχθρό) πίσω από τα δέντρα.



Επιτεθείτε πρώτοι στους Skeleton Horsemen (εννοείται ότι το πράττετε μόλις πλησιάσουν, δίνοντας χρόνο στο πυροβολικό να μειώσει τους αριθμούς τους).

WIGHTS: Λίγες φορές θα συναντήσετε αυτούς τους πάνοπλους δαίμονες. Πρόκειται για μία βελτιωμένη έκδοση (και καλύτερα αρματωμένη) των Skeleton Warriors. Προτιμήστε το Ιππικό για επίθεση.

SCREAMING SCULLS CATAPULTS: Η μονάδα αυτή έχει τη δυνατότητα να εκτοξεύει ζωντανά(!) κρανία που ουρλιάζουν. Αυτό, λίγο πολύ, το καταλάβατε. Το πιο αξιοσημείωτο όμως είναι ότι ένα μόνο χτύπημα αρκεί για να κάνουν το regiment σας να πανικοβληθεί και να φύγει από τη μάχη (εξαιρούνται οι μονάδες που δεν νιώθουν φόβο). Σε αυτήν την περίπτωση μην επιτεθείτε, αλλά αφήστε στον εχθρό την πρωτοβουλία. Μάλιστα, αν υπάρχει κάποιο κανόνι που σημαδεύει αυτή τη μονάδα και ο εχθρός είναι αδρανής, χτυπήστε την αμέσως. Διαφορετικά, μεταφέρετε τη μάχη στην περιοχή σας (για να είστε ασφαλείς από τα ιπτάμενα κρανία), τελειώστε με τις υπόλοιπες εχθρικές δυνάμεις και στο τέλος ασχοληθείτε με τα Screaming Sculls. Πάλι οι Ogres ή οι Flaggelans είναι ιδανικοί. Μη στέλνετε ποτέ μεγάλα regiments εναντίον τους, γιατί σίγουρα θα σας πετύχουν. Ακόμα, αν έχετε τον Bright Wizard με το spell της τηλεμεταφοράς, θέστε το σε δράση με προορισμό τον screaming catapult και ένα spell θα κάνει τα υπόλοιπα. Προσέξτε όμως, γιατί τα παραπάνω δεν ισχύουν για το πρώτο σενάριο όπου εμφανίζεται η μονάδα αυτή (στο Kislev). Εκεί, μόνο μία γρήγορη μαζική επίθεση (και αρκετή τύχη) θα σας σώσει.

UNDEAD HORSE CHARIOTS: Ωχ! Τι κάνουμε τώρα; Οι μονάδες αυτές είναι οι ταχύτερες του εχθρού και του παιχνιδιού (μαζί με τις Giant Spiders) και είναι λογικό να φτάνουν πρώτες στις γραμμές σας. Εάν έχετε το banner of Wrath (θα το βρείτε στο σενάριο με το steam tank), τότε δύο ή τρεις χρήσεις του είναι αρκετές. Αν όχι, αφήστε τες να κάνουν charge σε κάποιο (πολυάριθμο) regiment και αστραπιαία πλαγιοκοπήστε τες με το Ιππικό σας. Μην κάνετε το λάθος να τις σημαδέψετε με τον όλμο σας, γιατί είναι και πολύ γρήγορες και πολύ μικρές για να τις

πετύχετε. Με το κανόνι έχετε περισσότερες πιθανότητες, αλλά η νίκη δεν είναι σίγουρη. Καλύτερα στρέψτε τα πυρά σας αλλού.

SKELETON HORSEMEN: Κάνετε πάντα πρώτοι charge και μόνο με το Ιππικό. Επειδή είναι γρήγορα units, προηγούνται των υπολοίπων Undead όταν επιτίθενται. Ελαττώστε τον αριθμό τους με το Πυροβολικό και τα βέλη και, μόλις φτάσουν κοντά, επιτεθείτε.

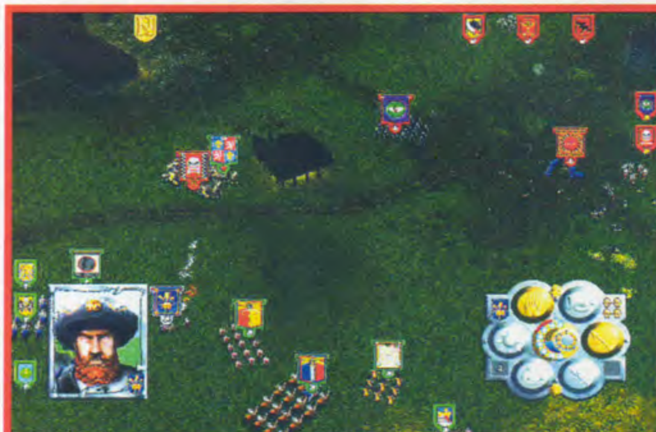
WRAITHS: Οι δυσκολότεροι αντίπαλοι όλου του παιχνιδιού, γιατί τα απλά όπλα τούς διαπερνούν, αλλά δεν τους σκοτώνουν. Φροντίστε να τους επιτεθείτε με δυνατά regiments Ιππικού που έχουν ένα τουλάχιστον μαγικό όπλο και θα "σπάσουν" εύκολα. Προτείνονται ανεπιφύλακτα οι Brettonian Knights.

NECROMANCERS/VAMPIRE LORDS: Αν δεν τους αντιμετωπίσετε γρήγορα, είναι ικανοί να καταστρέψουν όλο σας το στρατό. Εδώ "καθαρίζει" το banner of Arcane Warding. Δώστε το σε ένα ολιγάριθμο και γρήγορο regiment (π.χ. Flaggelans) και βάλτε το μπροστά στις γραμμές σας, για να δελεάσει τον Necromancer. Ο τελευταίος θα αρχίσει να σας κάνει μαγικά, για να διαπιστώσει, λίγο αργότερα, ότι η μαγεία του δεν σας επηρεάζει. Αμέσως μετά επιχειρήστε charge με αυτό το regiment και... εξολοθρεύστε τον. Αν δεν έχετε αυτό το banner, σημαδέψτε τον με τους Crossbowmen, για να μην πλησιάσει τον υπόλοιπο στρατό σας. Κάποια στιγμή θα κάνει το λάθος και θα μπει στο πεδίο δράσης τους. Ακόμα και αν δεν έχετε Crossbowmen ή Πυροβολικό, υπάρχει λύση. Κάνετε με τον Wizard σας dispell magic σε κάποιο γρήγορο regiment και επιτεθείτε αμέσως. Προσέξτε, γιατί το dispell magic ισχύει μόνο για μία μαγική επίθεση κάθε φορά, οπότε πρέπει να έχετε τον Wizard κοντά, ώστε να κάνει dispell magic συνεχώς. Αν κάποιος δόλιος Necromancer τηλεμεταφέρεται μπροστά στις γραμμές σας, σας "λούζει" με μαγικά και αμέσως μετά επιστρέφει, φανείτε πιο πονηροί. Βάλτε ένα regiment με το banner of Arcane Warding μπροστά από τον υπόλοιπο στρατό σας, για να τραβήξει τα πυρά του και δώστε το banner of Wrath στον Wizard σας. Με το που θα εμφανιστεί, χρησιμοποιείτε το use. Κάποια στιγμή οι ακτίνες θα τον πετύχουν!



Βοηθήστε όλους τους αντιπάλους εκτός από τα Wood Elves προς το τέλος. Το σενάριο είναι πανδύσκολο! Εδώ πάντως οπωσδήποτε βοηθήστε τους Knights of the Realm, διότι θα σας ακολουθήσουν μέχρι το τέλος.

MUMMIES: Ο,τι καλύτερο έχει να παρουσιάσει ο εχθρός στις μάχες σώμα με σώμα, καθώς χρειάζεται να πληγωθούν πολλές φορές για να πεθάνουν. Ευτυχώς, τις αντιμετωπίζετε σε ελάχιστα μόνο σενάρια. Στην αρχή παρουσιάζονται λίγες, οπότε δεν θα δυσκολευτείτε να τις κερδίσετε με το Grudgebringer Cavarly (κάνετε πρώτοι το charge). Τα ίδια περίπου ισχύουν και για τα επόμενα σενάρια, με τη διαφορά ότι δεν θα γλιτώσετε τις απώλειες. Στο τέλος γίνεται πραγματικός χαμός, αφού θα αντιμετωπίσετε περίπου 70 από αυτές. Ψυχραιμία! Αρχικά παρατάξτε το στρατό σας με τέτοιο τρόπο, ώστε το κανόνι και ο όλμος να μπορούν να πυροβολήσουν τις μούμιες που βρίσκονται στο κέντρο του χάρτη, μπροστά ακριβώς από τον Dread Lord. Με την έναρξη του σεναρίου, πυροβολήστε τους Τοξότες, έως ότου εμφανιστούν τα regiments των Mummies. Σημαδέψτε τες αμέσως με ό,τι διαθέτετε (παράλληλα, βάλτε το steam tank από την αριστερή πλευρά, για να καθυστερήσει η άφιξή τους) και επιτεθείτε με τα Grudgebringer Cavarly και Infantry σε αυτές από τα δεξιά. Πίσω από το steam tank, βάλτε τα Dwarves και τους Knights of the Realm. Μόλις διαλυθεί το πρώτο εχθρικό κύμα, τελειώστε με τους Τοξότες που βρίσκονται κοντά σας και διατάξτε το Πυροβολικό σας να πυροβολήσει τις Mummies στο κέντρο και τον screaming καταπέλτη πάνω δεξιά. Μην κουνηθείτε μέχρι να εξολοθρευτούν τελείως αυτά τα regiments (με τον Necromancer υποτίθεται ότι έχετε εφαρμόσει τα προαναφερόμενα). Επειτα, προχωρήστε τα Ogres στις πυραμίδες δεξιά και οπισθοχωρήστε μόλις εμφανιστούν οι υπόλοιπες Mummies. Αν δεν έχετε τρομερές απώλειες, μάλλον θα τις κερδίσετε άνετα. Με το που θα σας μιλήσει ο Dread Lord, σημαδέψτε τον με Πυροβολικό και Crossbowmen. Τώρα, θα μένουν λίγοι Skeleton Archers και ένας screaming catapult. Αρχίστε, λοιπόν, να πανηγυρίζετε.



Σημαδέψτε γρήγορα τους αντίπαλους μάγους με Crossbowmen. Στη φωτογραφία, οι τελευταίοι απαγορεύουν στον Orc Shaman να εισέλθει στο πεδίο βολής των μαγικών του.

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΝΤΑΣ ORCS & GOBBLINS

ORC BOYZ, ORC BIG UNS: Πολύ καλοί πολεμιστές στη μάχη σώμα με σώμα. Είναι πιο ικανοί από τους περισσότε-

ρους Undeads, αλλά -τουλάχιστον- δεν προκαλούν φόβο. Μία σωστή επίθεση από τα πλάγια με το Ιππικό και θα τους τρέψετε σε φυγή.

ORC BOAR BOYZ: Η αφρόκρεμα των Orcs. Είναι τρομεροί κατά το charge, αλλά τα regiments τους είναι μικρά σε αριθμό. Καθηλώστε τους με το Πεζικό και επιχειρήστε γρήγορα ύπουλη επίθεση από πίσω. Τα Orcs, πάντως, μάχονται εντελώς άτακτα, αφού απλώς επιτίθενται όπου βρουν. Μία καλά οργανωμένη αμυντική γραμμή με Dwarves στο κέντρο και Ιππικό στα άκρα είναι η καλύτερη διάταξη. Γενικά, να αφήνετε μια μονάδα Ιππικού ως ρεζέρβα, για να κυνηγά τον εχθρό που υποχωρεί ή για να επιτυγχάνετε πλαγιοκοπήσεις. Να θυμάστε ότι τα Orcs δεν είναι σαν τους Undead που, αν υποχωρήσουν, δεν επιστρέφουν. Από την άλλη, υποχωρούν πολύ πιο εύκολα και, αν τους κερδίσετε, ανταμείβεστε με πολύ χρυσό.

GOBBLINS: Η μοναδική απειλή είναι ο τεράστιος αριθμός τους. Εχουν, όμως, χαμηλότατο ηθικό και αρκεί ένα επιτυχημένο χτύπημα με τον όλμο ή το κανόνι για να σηκώσουν λευκή σημαία.

GOBBLINS GIANT SPIDERS: Είναι φρικτά τέρατα, τα οποία προκαλούν τρόμο και σφάζουν ό,τι βρουν μπροστά τους. Προτιμήστε μαγεία ή μαγικά αντικείμενα και Ogres ή Fraggelans. Επίσης, μην επιχειρήσετε να τα αιφνιδιάσετε με κάποιο επίλεκτο regiment, γιατί έχουν οπτικό πεδίο 360 μοιρών.

NIGHT GOBBLINS: Ελαφρώς ισχυρότερα από τα απλά Gobblins, αλλά κρύβουν ένα πανίσχυρο όπλο. Κάθε regiment από Night Gobblins έχει από τρεις έως έξι Fanatics και, μόλις σας πλησιάσει αρκετά, πετάγονται έξω και πετσοκόβουν ό,τι βρουν (ακόμα και τους δικούς τους, αφού κινούνται ακαθόριστα). Με το που θα δείτε τη σημαία τους, σημαδέψτε την με όποιο πυροβολικό μέσο διαθέτετε. Είναι αρκετά αργά και θα τα πετύχετε μάλλον εύκολα. Αν δεν φοβάστε το ρίσκο, κάνετε το εξής: Στείλτε μία γρήγορη μονάδα (Ιππικό) κοντά σε Night Gobblins, έτσι ώστε να πεταχτούν έξω οι Fanatics. Τρέξτε γρήγορα πίσω. Με λίγη τύχη, οι μικροί φανατικοί θα διαλύσουν ένα μεγάλο μέρος του ίδιου τους του στρατού. Το προαναφερόμενο εγκυμονεί σημαντικούς κινδύνους, γιατί μπορεί εν τω μεταξύ να σας κάνει charge το σύνολο των εχθρικών δυνάμεων. Αν έχετε πάντως ένα unit που δεν το υπολογίζετε και πολύ, μη διστάσετε. Μπορεί να γλιτώσει με μία επιτυχημένη υποχώρηση, εφόσον οι Fanatics μειώσουν δραστικά τις δυνάμεις του εχθρού.

ORC ROCK LOBBERS/ GOBBLIN BOLT THROWERS: Είναι εντελώς ανόητα στη συμπεριφορά τους και, αν παίξετε σωστά, αποτελούν ένα πολύτιμο όπλο για εσάς. Συνήθως, βαράνε απλώς ασταμάτητα, αδιαφορώντας για το αν οι βολές τους σας φτάνουν ή όχι. Ταμπουρωθείτε πίσω από το Πυροβολικό σας και διατάξτε το να χτυπά συνεχώς τον εχθρό. Τα κακόμοιρα τα Orcs έχουν από μπροστά το Πυροβολικό σας και όσους Τοξότες διαθέτετε και από πίσω τους συμμάχους τους να βαράνε με τους καταπέλτες. Ποιος λέτε να κερδίσει; Για να διαλύσετε αυτές τις μονάδες, εφαρμόστε αυτά που ισχύουν για τους καταπέλτες των Undead (αφού πρώτα εξολοθρευτούν οι επελάσεις των Orcs).

ORC/GOBBLINS SHAMMANS: Ο,τι ισχύει και για τους Necromancers.

REGIMENTS ΠΟΥ ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΧΑΣΕΤΕ ΜΕ ΤΙΠΟΤΑ!

Είναι σύμμαχοι υπερπολύτιμοι για τα δύσκολα σενάρια του παιχνιδιού και units ειδικά για επικίνδυνες αποστολές. Αν τυχόν τα χάσετε στη μάχη, γρήγορα κάνετε abort και load!

DWARF WARRIORS: Βοηθήστε τον AZGUZ, γιατί, ύστερα από πολλά σενάρια, αυτός και τα 18 Dwarves του θα ενωθούν με το στρατό σας. Το γεγονός ότι δεν υποχωρούν σχεδόν ποτέ τα λέει όλα. Προσέξτε όμως να μην τα στείλετε ενάντια σε Night Gobblins, γιατί το μίσος τους προς τα Dwarves τούς δίνει μεγάλο προβάδισμα.

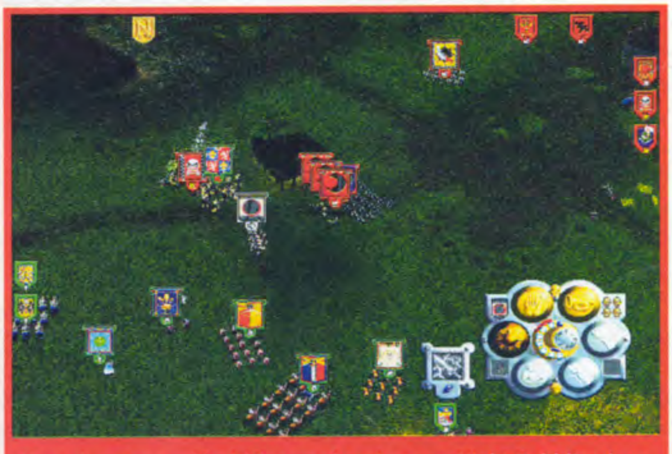
OGRE MERCENARIES: Ο,τι καλύτερο θα βρείτε στο παιχνίδι για τις "βρώμικες δουλειές" που αναφέρονται πιο πάνω.

FRAGGELANS: Η δίψα τους για αίμα τούς καθιστά πρακτικά ανίκητους, ειδικά εάν επιτεθούν από τα πλάγια. Μπορούν άνετα να πετσοκόψουν μόνοι τους ολόκληρα regiments. Επίσης, είναι πολύ φτηνοί και η συντήρησή τους κοστίζει ελάχιστα.

IMPERIAL MORTAR: Οταν θα σας ζητηθεί, επιλέξτε



Βάλτε το μυαλό σας να δουλέψει! Εδώ βλέπουμε ένα regiment Ιππικού (βορειοδυτικά) να υποχωρεί -δήθεν- παρασύροντας, στην πράξη, τα Orcs σε ενέδρα! Προσέξτε τους Grail Knights που καραδοκούν πίσω από το κτίριο.



Μην κάνετε το μεγάλο λάθος να πλησιάσετε τα Night Gobblins όπως εδώ. Θα βγουν οι Fanatics (κόκκινες σημαίες με μισοφέγγαρα) και...

DARK OMEN



Μόλις ξεμπερδέψετε με τις άλλες δυνάμεις του εχθρού, μόνο τότε ασχοληθείτε με τους καταπέλτες. Οι Ogres είναι ιδανικοί γι' αυτό το σκοπό.

να βοηθήσετε τον Captain του steam tank. Αν νικήσετε τα Orcs στα Blighted Towers, θα πρέπει να διαλέξετε μεταξύ ενός κανονιού και του αυτοκρατορικού όλμου. Με την προϋπόθεση ότι ήδη έχετε ένα κανόνι, διαλέξτε τον όλμο. Προσέξτε μόνο το εξής: Δώδεκα περίπου σενάρια μετά την απόκτηση του όλμου μέτρησα συνολικά 269(!) kills.

IMPERIAL CANNON: Η μεγάλη του εμβέλεια το καθιστά απαραίτητο.

WIZARDS: Οποιο μάγο και αν έχετε, φροντίστε να τον κρατήσετε, γιατί θα σας είναι απαραίτητος στα τελευταία σενάρια. Εξάλλου, ορισμένα spells μπορούν να διαλύσουν από μόνα τους ολόκληρο στρατό.

ΥΠΟΥΛΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Τοποθετήστε το κανόνι σας έτσι ώστε να στοχεύει μεγάλο αριθμό του αντίπαλου στρατού και διατάξτε το να ανοίξει πυρ. Δεν τους φτάνει; Κανένα πρόβλημα! Κάνετε drag το mouse, το οποίο θα έχει τη μορφή ενός βέλους, μπροστά από το αντίπαλο regiment και σταματήστε μόλις εξαφανιστεί το κόκκινο απαγορευτικό. Κάνετε κλικ, για να ρίξει το κανόνι σας εκεί. Ολο και κάποια βολή θα... αστοχήσει και θα κατευθυνθεί προς τον εχθρό. Αν είστε υπομονετικοί, θα καταστρέψετε έτσι αρκετά εχθρικά regiments.

Στα σενάρια όπου ο εχθρός αμύνεται ή καραδοκεί λίγο πιο κάτω, οχυρωθείτε όσο καλύτερα μπορείτε και χρησιμοποιήστε ένα γρήγορο regiment ως ανιχνευτή. Μόλις υποπέσει στην αντίληψη του εχθρού, θα επιτεθεί σύσσωμος. Οπισθοχωρήστε γρήγορα και κρύψτε τη μονάδα σας κάπου κοντά, για να την προσπεράσει ο εχθρός, κατευθυνόμενος προς τον κύριο όγκο των δυνάμεών σας. Εσείς θα είστε προετοιμασμένοι (Πυροβολικό, Τοξότες) και, μέχρι να σας φτάσει, θα είναι ήδη αποδεκατισμένος. Στείλτε τώρα την κρυμμένη μονάδα σας να κάνει charge από τα νώτα του, για το τελειωτικό χτύπημα. Η τακτική αυτή έχει τρομερά αποτελέσματα, κυρίως ενάντια στους ύπουλους Undead. Κάντε το ίδιο, κρύβοντας αυτή τη φορά το Ιππικό σας πίσω από δέντρα ή υψώματα. Μόλις ο αντίπαλος πλησιάσει σε απόσταση βολής, επιχειρήστε charge από τα πλάγια και "όποιον πάρει ο χάρος"! Οι ενέδρες αντισταθμίζουν την οποιαδήποτε αριθμητική διαφορά μεταξύ δύο regiments, οπότε στήνετε όσες περισσότερες μπορείτε. Πώς να εντοπίσετε μία ενέδρα; Σχεδόν πάντα πίσω από υψώματα, δέντρα ή και κτίρια κρύβονται εχθρικά regiments. Για να τα κάνετε να αποκαλυφθούν στείλτε μία γρήγορη μονάδα ως ανιχνευτή. Με πιο ύπουλο τρόπο, μπορείτε να ρίξετε στην περιοχή μία ή δύο βολές με το κανόνι ή τον όλμο σας. Οταν ακούσετε κραυγές πόνου, τότε σίγουρα κάποιον πετύχατε, άρα γνωρίζετε πάνω κάτω τη θέση του εχθρού.

ΠΩΣ ΝΑ ΣΥΝΤΗΡΗΣΕΤΕ ΤΟ ΣΤΡΑΤΟ ΣΑΣ

Ο,τι πανοπλίες χρειάζεστε αγοράστε τες στην αρχή, όταν τα σενάρια είναι εύκολα και υποφέρετε από μικρές απώλειες. Αργότερα, θα χρειάζεστε το χρυσό για να αναπληρώνετε τους νεκρούς σας.

Αν τυχόν διαπιστώσετε ότι κάποιο μαγικό αντικείμενο δεν σας κάνει (λέμε, αν) και, παράλληλα, έχετε σημαντικές απώλειες, πουλήστε το. Εξαιρούνται τα υπερπολύτιμα banner of Wrath, banner of Arcane Warding και banner of Defiance. Αν έχετε σχετική εμπειρία στο παιχνίδι, όποτε σας ζητηθεί να πολεμήσετε Orcs, απαντήστε καταφατικά, χωρίς δεύτερη σκέψη. Εκτός από τη σταθερή αμοιβή -στα Orcs είναι μεγαλύτερη από την αντίστοιχη των Undead- πολλά αντίπαλα regiments με το που θα καταστραφούν αφήνουν χρυσό, τον οποίο φυσικά μαζεύετε. Αν κάποιο regiment έχει εμπλακεί σε μάχη σώμα με σώμα και αποδεκατίζεται, μη ντραπείτε να σημάνετε υποχώρηση. Ετσι, εφόσον δεν πιαστεί από τον εχθρό, περιορίζετε τις απώλειες που πιθανόν θα είχατε, αν τους αφήνατε να πολεμήσουν μέχρι τέλους. Μην το παρακάνετε βέβαια με τις υποχωρήσεις (ιδίως εναντίον εχθρικού ιππικού), γιατί αρκεί να σας πιάσει ο εχθρός και το regiment αυτόματα καταστρέφεται. Σε νικηφόρα σενάρια, στα οποία όμως έχετε σημαντικές απώλειες, καλύτερα να ξαναπαίξετε τη μάχη, παρά να συνεχίσετε. Αν νικήσατε μία φορά, σίγουρα μπορείτε να το ξανακάνετε.



Οι Ogres είναι επίσης κατάλληλοι για να διεισδύουν στις γραμμές του εχθρού καταστρέφοντας τα regiments από τοξότες. Δεν μπορείτε να φανταστείτε τι θα τραβήξετε αν δεν τους έχετε στο δυναμικό σας!

Αποφύγετε να βοηθήσετε τα Wood Elves, γιατί οι απώλειες στη μάχη που ακολουθεί θα είναι αναπόφευκτες. Αντίθετα, αν δεν τα βοηθήσετε, ακολουθούν εύκολα σενάρια με μπόλικο χρήμα. ■

NBA LIVE '98

ΩΡΑ ΓΙΑ ΜΠΑΣΚΕΤ!

Το NBA Live '98 είναι το νέο παιχνίδι της ομώνυμης σειράς της EA Sports και το καλύτερο του είδους του, μέχρι στιγμής. Αποτελεί και αυτό ένα "must" για τους φίλους των sport games. Ωστόσο, όσο ωραίο και να είναι κάποιο παιχνίδι, γίνεται βαρετό και χάνει το ενδιαφέρον του αν δεν μπορείς να κερδίσεις. Για το λόγο αυτόν στη συνέχεια θα βρείτε έναν οδηγό στρατηγικής που θα κάνει τη ζωή σας στα γήπεδα του NBA πιο εύκολη.

του Ηλία Καφούρου

Το NBA Live '98 αποτελείται από τέσσερα επίπεδα δυσκολίας (rookie, starter, all-star και superstar). Είναι αυτονόητο ότι από την επιλογή επιπέδου δυσκολίας εξαρτάται και το πόσο εύκολα θα φτάσετε σε νίκη.

Ο EDITOR - ΜΕΤΑΓΡΑΦΕΣ

Οπως και ο προκάτοχός του, έτσι και το NBA Live '98 διαθέτει έναν editor που σας επιτρέπει είτε να δημιουργήσετε νέους παίκτες είτε να τροποποιήσετε τους ήδη υπάρχοντες. Δεν υπάρχουν περιορισμοί ως προς το πόσο θα αυξήσετε τις επιδόσεις ενός παίκτη. Μπορείτε να δημιουργήσετε, δηλαδή, τον υπέρτατο παίκτη (ή παίκτες). Κάτι τέτοιο όμως θα έκανε το παιχνίδι ανιαρό, καθώς δεν θα υπήρχε μεγάλη αγωνία ως προς την έκβαση του παιχνιδιού, μια και η υπερ-ομάδα σας, με τους παικταράδες που θα έχετε δημιουργήσει, θα είναι ανίκητη. Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τη δική σας ομάδα, επιλέγοντας παίκτες από όλες τις ομάδες ή και αυτούς που έχετε δημιουργήσει. Ακόμη δημιουργείτε τη δική σας εμφάνιση και επιλέγετε ένα από τα υπάρχοντα σήματα που θα βρείτε για την ομάδα σας. Αυτή την ομάδα, όμως, έχετε τη δυνατότητα να τη χρησιμοποιείτε μόνο σε φιλικά (exhibition) παιχνίδια.

Οπως και στην προηγούμενη έκδοση του παιχνιδιού, έτσι και εδώ μπορείτε ανά πάσα στιγμή, μέσα σε μια περίοδο, να ανταλλάξετε κάποιον παίκτη σας με όποιον άλλο θέλετε (trade players). Επίσης, αν κάποια περίπτωση free agent παίκτη σάς ενδιαφέρει, απλώς αποκτήστε τον. Τέλος, έχετε τη δυνατότητα να διώξετε έναν παίκτη που δεν θέλετε στην ομάδα σας μέσα από την επιλογή free agent και δίνοντας release player.

Simulation

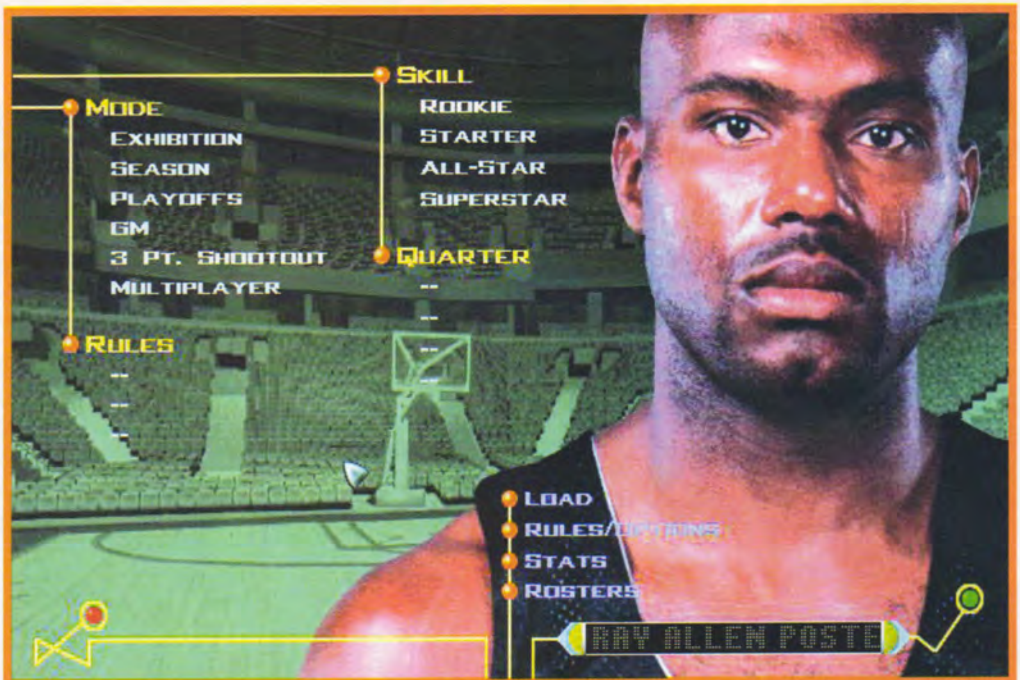


ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι διαθέτει αρκετούς συνδυασμούς επιλογών κινήσεων και, όπως είναι φυσικό, ένα απλό joystick με δύο firebuttons δεν αρκεί, γιατί κάποιες κινήσεις δεν θα γίνονται κατ' επιλογήν αλλά στην τύχη, και το παιχνίδι θα γίνεται λιγότερο ρεαλιστικό. Δεν θα μπορείτε καταρχήν να έχετε την επιλογή turbo, με αποτέλεσμα οι παίκτες σας να μην μπορούν να τρέξουν όταν χρειαστεί. Επίσης, με αυτόν τον τρόπο το κλέψιμο της μπάλας από τον αντίπαλο φαντάζει όνειρο απατηλό και είναι σχεδόν αδύνατο να το επιτύχετε. Μόνο από τύχη ή από αυτόματη ενέργεια του παίκτη σας (όταν, δηλαδή, δεν έχετε αναλάβει τον έλεγχο του συγκεκριμένου παίκτη) μπορεί να γευθείτε τη χαρά ενός κλεψίματος.

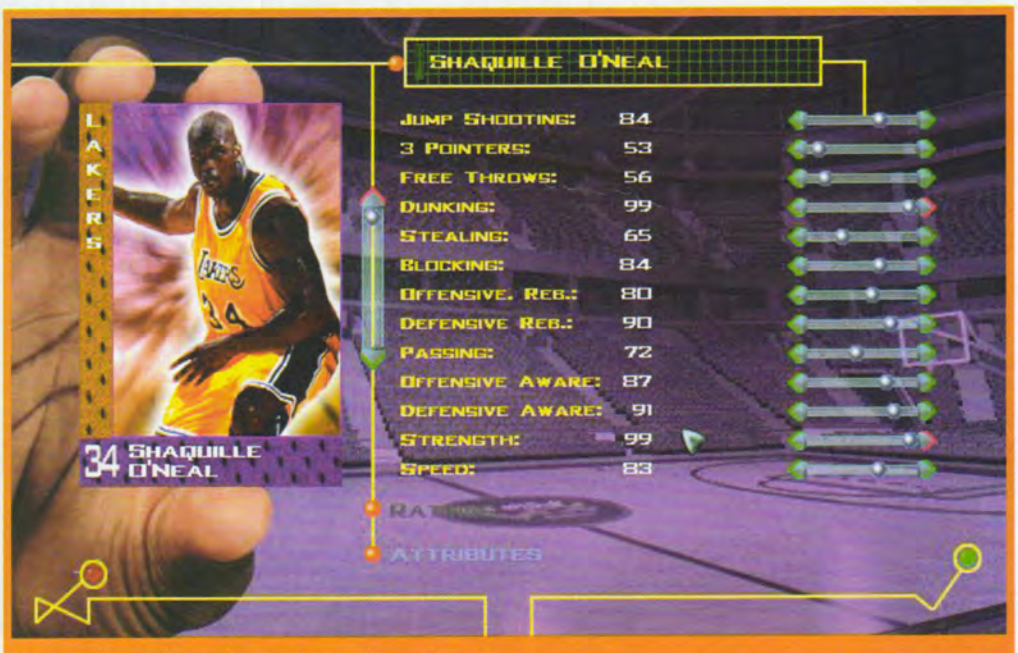
Καλύτερα θα ήταν να επιλέ-

ξετε χειρισμό μέσω του keyboard σας (ξέρετε, αυτό που τις περισσότερες φορές έχετε για διακοσμητικό), όσο και αν αυτό μπορεί να σας φανεί πολύπλοκο. Αν όμως διαθέτετε χειριστήριο και δεν βλέπετε και με τόσο... καλό μάτι την επιλογή του χειρισμού μέσω keyboard, το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε κάποιο συνδυασμό (κάτι που το συνιστώ ανεπιφύλακτα). Επειδή είμαι fan του joystick, σας προτείνω για καλύτερο και πιο εύχρηστο χειρισμό, όταν είστε στην επιλογή χειρισμού, να επιλέξτε να ελέγχετε την κατεύθυνση των παικτών σας με το joystick (καθώς είναι σαφώς πιο εύχρηστο από τα cursor keys), και κατόπιν να επιλέξετε τα κουμπιά για τις κινήσεις σας (σουτ, πάσες, κλέψιμο κ.λπ.) από το πληκτρολόγιο. Ηταν ο πιο εύκολος και εύχρηστος τρόπος χειρισμού από όσους δοκίμασα. Οσοι τυχεροί διαθέτετε ένα joypad με πολλά κουμπιά, μην το σκεφτείτε πολύ (προτιμήστε το ανεπιφύλακτα).



Το game setup του παιχνιδιού, από όπου βλέπετε και κανονίζετε τις επιλογές σας.

Για μεγαλύτερη ευκολία στο χειρισμό των επιλογών που έχει κάποιος παίκτης, καλό θα ήταν να επιλέξετε κοινά πλήκτρα για το σουτ (επιθετικά) και το κόψιμο (αμυντικά) και για την πάσα (επιθετικά) και το κλέψιμο (αμυντικά), για να αποφύγετε τα... μπερδέματα μεταξύ των βασικών επιθετικών και αμυντικών λειτουργιών που μπορούν να σας αποσυντονίσουν τελείως από την έκβαση του παιχνιδιού. Προσέξτε επίσης σε ό,τι αφορά το ποια πλήκτρα θα επιλέξετε για turbo και για εναλλαγή του παίκτη που μαρκάρει όταν αμύνεστε, καθώς μαζί με τα παραπάνω είναι τα σημαντικότερα για το χειρισμό του παιχνιδιού. Τα υπόλοιπα πλήκτρα αφορούν σε ειδικές (δηλαδή πιο θεαματικές) κινήσεις, τις οποίες μπορείτε να κάνετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτές είναι οι pivot, dunking, drive, crossover, hand check, last man back και face up. Είναι, δηλαδή, κινήσεις που κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο θεαματικό και ρεαλιστικό.



Τροποποιώντας έναν παίκτη από τους ήδη υπάρχοντες.

Dunk

Εχοντας την μπάλα στην κατοχή κάποιου περιφερειακού παίκτη σας και πατώντας το πλήκτρο που αντιστοιχεί στην επιλογή αυτή και στη συνέχεια το πλήκτρο της πάσας, εάν κάποιος συμπαίκτης σας βρίσκεται κοντά στο καλάθι, θα επιχειρήσει ένα μεγαλοπρεπέστατο alley-up κάρφωμα. Για να αυξήσετε τις πιθανότητες επιτυχίας σας, προχωρήστε προς τη ρακέτα και, όταν βγει να σας μαρκάρει και ο αντίπαλος είναι ψηλός, τραβηχτείτε προς τα έξω και κάνετε ό,τι είπαμε παραπάνω.

Πλήκτρα στην επίθεση

Pivot: Ο παίκτης σας κάνει την κλασική, στο μπάσκετ, κίνηση pivot (στριφογυρίζει με το ένα πόδι σταθερό).

Drive: Είναι η ντρίμπλα με το πέρασμα της μπάλας από τα πλάγια.

Crossover: Η πασίγνωστη και θεαματική ντρίμπλα κάτω από τα πόδια.

Πλήκτρα στην άμυνα

Face Up: Ο παίκτης παίζει άμυνα με σηκωμένα τα χέρια και γερό πάτημα. Ετσι μπορείτε



Η επιλογή trade players από όπου κάνετε τις ανταλλαγές παικτών.

να κλείνετε διαδρόμους και να βοηθάτε στο κλέψιμο της μπάλας.

Last man back: Αυτόματα ελέγχετε τον τελευταίο (κοντινότερο) παίκτη σας μέσα στη ρακέτα. Χρήσιμο στους αντίπαλους αιφνιδιασμούς.

Hand check: Η περίφημη άμυνα με τα χέρια. Κοινώς σπρώξιμο του αντιπάλου, το οποίο άλλες φορές καταλήγει σε κλέψιμο και άλλες σε φάουλ.

Μην ξεχνάτε, όταν σουτάρετε ή πασάρετε, να χρησιμοποιείτε τους δείκτες κατεύθυνσης. Οταν δηλαδή επιχειρείτε σουτ, κινήστε το joystick ή τα πλήκτρα προς την πλευρά από την οποία ο παίκτης σας που σουτάρει βλέπει το καλάθι. Στην πάσα κινήστε τους δείκτες κατεύθυνσης προς την πλευρά που είναι ο παίκτης στον οποίο επιθυμείτε να δώσετε την πάσα.

Σας συμβουλεύω τα επιλεγμένα πλήκτρα σας να είναι σε κοντινή απόσταση μεταξύ τους, έτσι ώστε να τα χειρίζεστε πιο εύκολα και να μη χρειάζεται να κάνετε μεγάλες διαδρομές με τα δάχτυλά σας και να ψάχνετε τι πρέπει να πατήσετε για να βρείτε τι πρέπει να κάνετε. Ακόμη προτιμήστε να ορίζετε κοινά πλήκτρα για μια αμυντική και μια επιθετική λειτουργία ταυτόχρονα, κάτι που θα μειώσει αισθητά τον αριθμό των απαιτούμενων πλήκτρων και θα κάνει το παιχνίδι πιο εύχρηστο για εσάς. Τέλος, καλό θα ήταν, προτού ριχτείτε στο μαραθώνιο του πρωταθλήματος, να παίξετε μερικά φιλικά παιχνίδια (exhibition games), ώστε να συνηθίσετε το χειρισμό.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ JOYSTICK

Για τους fan του joystick, τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά. Οι βασικές λειτουργίες που εκτελούνται με τα δύο κουμπιά που διέθετε είναι το σουτ, η πάσα, η αλλαγή παίκτη και το άλμα για κόψιμο. Οπως καταλαβαίνετε, δεν μπορείτε ούτε να τρέξετε ούτε να κάνετε κάποια από τις ειδικές κινήσεις που διαθέτει το παιχνίδι. Το ένα κουμπί αντιστοιχεί στο σουτ και το άλμα για κόψιμο και το άλλο στην πάσα και την αλλαγή του παίκτη τον οποίο ελέγχετε. Αν πατήσετε μία φορά απότομα το κουμπί του σουτ, ο παίκτης σας θα κάνει προσποίηση. Γενικά πάντως, αποφύγετε το χειρισμό μέσω joystick, γιατί περιορίζει αισθητά τις κινήσεις σας.

ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Σίγουρα το κύριο μέλημά σας στο παιχνίδι θα είναι με ποιους τρόπους μπορείτε να νι-



Δημιουργώντας τον δικό σας παίκτη.

NBA Live '98

κήσετε όσο το δυνατόν περισσότερους αντιπάλους και το πώς θα γίνετε πρωταθλητές του NBA. Η δυσκολία του σκοπού σας αυξομειώνεται, ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας στο οποίο παίζετε και τη δυναμικότητα του αντιπάλου σας. Ανάλογα με το πόσο νέοι παίκτες είστε, επιλέξτε και το ανάλογο επίπεδο δυσκολίας. Μην επιχειρήσετε, δηλαδή, να παίξετε από την πρώτη φορά στο επίπεδο all star, γιατί το μόνο που θα καταφέρετε είναι να απογοητευτείτε. Στη συνέχεια σας δίνονται ορισμένες τακτικές και τρόποι παιχνιδιού που βοηθούν αρκετά σε όλα τα επίπεδα δυσκολίας, ώστε να συγκεντρώσετε όσο περισσότερα "ροζ φύλλα" μπορείτε.

● Αποφύγετε να πέφτετε πάνω σε "μπλόκα" αντιπάλων (δηλαδή πάνω σε δύο και τρεις αντιπάλους που συνηθίζουν να σας κλείνουν το δρόμο), καθώς έτσι δύσκολα θα αποφύγετε το κλέψιμο και ίσως το να δεχτείτε ένα εύκολο καλάθι στον αιφνιδιασμό. Αν τυχόν βρεθείτε σε μια τέτοια κατάσταση, προσπαθήστε να ξεφύγετε με σταυρωτή ντρίμπλα (crossover), αν ο παίκτης σας είναι καλός χειριστής της μπάλας, αλλιώς κάνετε προσποίηση και στη συνέχεια πασάρετε σε κάποιον συμπαίκτη σας. Αν έχει παγιδευτεί ο center σας κάτω από το αντίπαλο καλάθι, μπορείτε ακόμη να ξεφύγετε χρησιμοποιώντας την κίνηση pivot.

● Μην επιχειρείτε δύσκολες πάσες με παίκτες που δεν "εξειδικεύονται" στον τομέα αυτόν. Καλό θα ήταν οι πάσες σας να γίνονται κυρίως από τους περιφερειακούς παίκτες - άντε και από το "τριάρι" σας, και αυτό χωρίς να σας ασκείται πολύ μεγάλη πίεση. Επίσης μην κάνετε κατάχρηση της ντρίπλας, κυρίως με τους ψηλούς σας, γιατί ένα μεγαλοπρεπέστατο κλέψιμο σας περιμένει και, σε αυτή την περίπτωση, δύσκολα θα γλιτώσετε το να δεχτείτε ξανά ένα εύκολο καλάθι.

● Αν δεν έχετε αποκτήσει μεγάλη οικειότητα και εμπειρία με το παιχνίδι, μην επιχειρείτε να πηδάτε για ριμπάουντ. Αφήστε τους ψηλούς σας χωρίς να τους ελέγχετε και προσπαθήστε να κάνετε block out στους αντίπαλους ψηλούς (δηλαδή να τους κρατήσετε μακριά από τη διεκδίκηση της μπάλας), με κάποιον από τους υπόλοιπους παίκτες. Ετσι, έχετε περισσότερες πιθανότητες να μαζέψετε όσο το δυνατόν περισσότερα "σκουπίδια" και να μην επιτρέπετε στον αντίπαλό σας να εκδηλώνει επιπλέον επίθεση ή επιθέσεις ύστερα από κάποιο άστοχο σουτ. Γιατί είναι πράγματι λυπηρό να έχεις παίξει μια πολύ καλή άμυνα αναγκάζοντας τον αντίπαλο να επιχειρήσει το σουτ υπό αντίξοες για αυτόν συνθήκες, και το οποίο, όπως είναι αναμενόμενο, να είναι άστοχο, και επειδή δεν υπολογίζετε σωστά το πού και πότε θα πηδήξετε για ριμπάουντ, να το πάρει ο αντίπαλος και να καταστρέψει ό,τι με τόσο κόπο καταφέρατε. Κρατήστε κάποιον παίκτη σας μακριά από το χώρο διεκδίκησης της μπάλας. Αν πάρετε το ριμπάουντ, δώστε αμέσως πάσα στον παίκτη αυτόν και ξεχυθείτε στον αιφνιδιασμό.

● Σας έχει κάνει κάποιος αντίπαλος τη ζωή δύσκολη με την απόδοσή του; Εχει ξεχάσει πώς αστοχούν; Οπως και αν προσπαθήσατε να τον μαρκάρετε, δεν το καταφέρατε; Προσπαθήσατε να τον αλυσοδέσετε και αποτύχατε οικτρά; Η δολοφονική απόπειρα εναντίον του απέτυχε; Μην απελπίζεστε. Η λύση είναι πολύ απλή: Ζητήστε time-out ή περιμένετε απλώς να βγει η μπάλα εκτός αγωνιστικού χώρου και πηγαίνετε στις αλλαγές. Μπορείτε άνετα να κάνετε αλλαγές για λογαριασμό του αντιπάλου σας, στέλνοντας στα βάθη του... πάγκου τον ενοχλητικότατο αντίπαλο. Και μην έχετε τύψεις. Ενα σοφό ρητό λέει πως στην αγάπη, τον πόλεμο και το... NBA Live '98 όλα επιτρέπονται. Εάν αργότερα ο παίκτης επανέλθει στον αγωνιστικό χώρο και επιχειρεί τα ίδια, απλώς θα έχετε να κάνετε ό,τι και πριν.

● Οταν αμύνεστε, μην αλλάζετε πολλούς παίκτες στην προσπάθειά σας να μαρκάρετε τους αντιπάλους σας. Προσπαθήστε να σταθείτε ακριβώς πρόσωπο με πρόσωπο με τον αντίπαλο που έχει την μπάλα και πατήστε μερικές φορές το πλήκτρο του κλεψίματος επιχειρώντας να του πάρετε την μπάλα. Στο κλέψιμο βοηθάει επίσης η επιλογή hand check, με την οποία σπρώχνετε τον αντίπαλο. Πατήστε και το πλήκτρο για το turbo, αλλά προσέχετε γιατί ο αμερόληπτος (υπέρ του Η/Υ, πάντα) διαιτητής περιμένει να σας... ανταμείψει για την προσπάθειά σας και με μεγάλη του ευχαρίστηση με ένα... φάουλ. Καλό, επίσης, θα είναι να



Δημιουργώντας την custom squad σας. Αλήθεια, σας θυμίζει τίποτα αυτό το πρόσωπο;



In your face, babe!

δίνετε βοήθεια στους ψηλούς σας, κλείνοντας το δρόμο προς το καλάθι σας στους αντίπαλους ψηλούς, χρησιμοποιώντας το κουμπί για το face up. Εχετε υπόψη ότι ο αντίπαλός σας σπάνια χρησιμοποιεί περισσότερους από τρεις παίκτες του για το σκοράρισμα. Και συνήθως το βάρος πέφτει στον play maker, τον small forward ή τον power forward, καθώς και στον center. Εντοπίστε, λοιπόν, σε ποιους παίκτες του αντιπάλου σας πέφτει το επιθετικό βάρος και προσαρμόστε την άμυνά σας επάνω τους. Επίσης προσπαθήστε να μαρκάρετε τον "εγκέφαλο" του αντιπάλου σας (δηλαδή τον play maker).

• Οταν επιτίθεστε, κατεβάζετε πάντα την μπάλα με τον play maker. Αν περάσετε τον προσωπικό σας αντίπαλο, μπείτε στη ρακέτα και επιχειρήστε μπάσιμο. Συνήθως δεν θα βρεθεί κάποιος άλλος αντίπαλος να σας χαλάσει τα σχέδια, και θα προσθέσετε εύκολα δύο πόντους στο ενεργητικό σας, με ένα όμορφο lay up ή ένα ακόμη πιο όμορφο κάρφωμα...

• Μην κάνετε κατάχρηση στα τρίποντα, γιατί συνήθως δεν έχουν ευτυχή κατάληξη. Γενικά, για να έχουν καλές προοπτικές τα σουτ που επιχειρείτε (κυρίως τα τρίποντα, αλλά και τα δίποντα), γυρίστε πολλές φορές την μπάλα (δηλαδή κάνετε πολλές πάσες), ώστε να περάσει πολλές φορές από τους παίκτες σας, μέχρι που κάποιος από αυτούς να βρεθεί αμαρκάριστος. Ετσι, έχετε την ευκαιρία για ένα εύκολο σουτ και, αν ο παίκτης σας ξέρει τα βασικά στοιχεία του σουτ, το καλάθι είναι εύκολη υπόθεση. Οταν σουτάρετε, θυμηθείτε να έχετε τους δείκτες κατεύθυνσης (joystick ή πληκτρολόγιο) στραμμένους προς την πλευρά που είναι το καλάθι, σε σχέση με το πού βρίσκεται ο παίκτης σας. Στις ελεύθερες βολές (μιλάμε για σπάνια περίπτωση δηλαδή), το κόλπο είναι το ίδιο με αυτό της προηγούμενης έκδοσης. Προσπαθήστε να έχετε τα δύο σημαδάκια στη μέση του "σταυρού" που σχηματίζεται. Για να το επιτύχετε αυτό πατήστε το κουμπί, λίγο προτού ο δείκτης φτάσει στο κέντρο. Προτιμήστε πάντως τα μπασίματα όταν έχετε λίγο χώρο, καθώς είναι πιο σίγουρα από τα σουτ και μπορεί να σας αποφέρουν και φάουλ. Το μπάσιμο το πραγματοποιείτε κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του σουτ και το δείκτη κατεύθυνσης προς το καλάθι του αντιπάλου.

• Προσέξτε, όμως, τα μπασίματα και τα αντίπαλα μαρκαρίσματα γιατί ο διαιτητής δεν θα σας δώσει εύκολα την πολυτέλεια να εκτελέσετε βολές (κοινώς να καταλογίσει κάποιο φάουλ υπέρ σας), και ο αντίπαλος πολλές φορές θα σας αποσπάσει την μπάλα με όχι και τόσο έντιμο τρόπο (κοινώς με φάουλ). Και επειδή, αν γίνει το κακό, δεν μπορείτε να βρείτε το δίκιο σας με τίποτα (όχι, το να χτυπήσετε βάναυσα το πληκτρολόγιο ή το να εκσφενδονίσετε σε κάποια χιλιόμετρα κάποιο εξάρτημα του υπολογιστή σας, όπως το joystick ή τα ηχεία σας ή τον ίδιο τον υπολογιστή σας, δεν αποτελεί άμεση και συμφέρουσα λύση), όταν δείτε τον αντίπαλο να έρχεται προς το μέρος σας με απειλητικές διαθέσεις, τραβηχτείτε λίγο προς τα πίσω και περάστε τον από τα πλάγια, πατώντας το turbo και την επιλογή drive ή την επιλογή pivot, έτσι ώστε να μπορέσετε να του ξεφύγετε και να ξεχυθείτε με προοπτικές προς το αντίπαλο καλάθι.

• Οταν κλέβετε την μπάλα στην άμυνά σας, τραβηχτείτε λίγο προς την πλάγια γραμμή επαναφοράς και πατήστε το πλήκτρο της πάσας. Τις περισσότερες φορές, κάποιος παίκτης σας έχει φύγει στον αιφνιδιασμό και περιμένει εναγωνίως την πάσα σας. Μην του στερήσετε τη χαρά ενός εύκολου καλαθιού που πιθανότατα συνοδεύεται από ένα θεαματικό κάρφωμα. Μπορείτε βέβαια να ολοκληρώσετε μόνος σας τη φάση, πατώντας το turbo και φεύγοντας μόνοι σας στον αιφνιδιασμό. Καλό θα είναι, αν πασάρετε στον αμαρκάριστο συμπαίκτη σας, να πατήσετε πάλι το turbo, έτσι ώστε να πάρετε προβάδισμα έναντι στους αντίπαλους αμυντικούς που θα επιστρέφουν, για να αποτρέψουν το μοιραίο για αυτούς. Οταν το κλέψιμο γίνεται στην περιοχή του αντιπάλου σας (μετά την επαναφορά της μπάλας), πατήστε αμέσως το turbo και κάνετε μπάσιμο ή κάρφωμα. Το τι από τα δύο θα συμβεί εξαρτάται από την ικανότητα του παίκτη σας στα καρφώματα και από το σε πόσο καλή θέση βρίσκεται κοντά στο αντίπαλο καλάθι. Προσοχή, όμως, γιατί, εάν ο παίκτης σας δεν επιχειρήσει κάρφωμα, πρέπει να αφήσετε το κουμπί, αλλιώς θα χρεωθείτε με βήματα.

Πιστεύω ότι ακολουθώντας αυτές τις σοφές (εμένα μου λες;) συμβουλές, θα μπορείτε πλέον και εσείς να φτάνετε σε πολλές νίκες και -γιατί όχι;- να κατακτήσετε και το χρυσό δαχτυλίδι του πρωταθλητή.

■

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING

ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ CD-ROM



WORLD BASKET 98

FIBA WORLDBASKET GREECE 1998

Η ΠΛΗΡΗΣ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΕ ΤΗ ΘΕΑΜΑΤΙΚΟΤΕΡΗ ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥ ΠΛΑΝΗΤΗ!

Πλούσιο φωτογραφικό και βιντεοσκοπημένο υλικό για την ιστορία του θεσμού, τους προκριματικούς, τους ομίλους και τις ομάδες. Μαζί, στατιστικά στοιχεία των προηγούμενων διοργανώσεων και το πλήρες πρόγραμμα του φετεινού Παγκοσμίου Κυπέλλου.

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

Ψηφιακή Τηλεόραση

Πρώτες παρουσιάσεις

- Internet Explorer 5.0
- Intel Celeron

Συγκριτικά Τεστ

- Κάρτες γραφικών με TV-Out
- CD-ROM drives 24πλής ταχύτητας και άνω

Ακόμη στο CD-ROM...

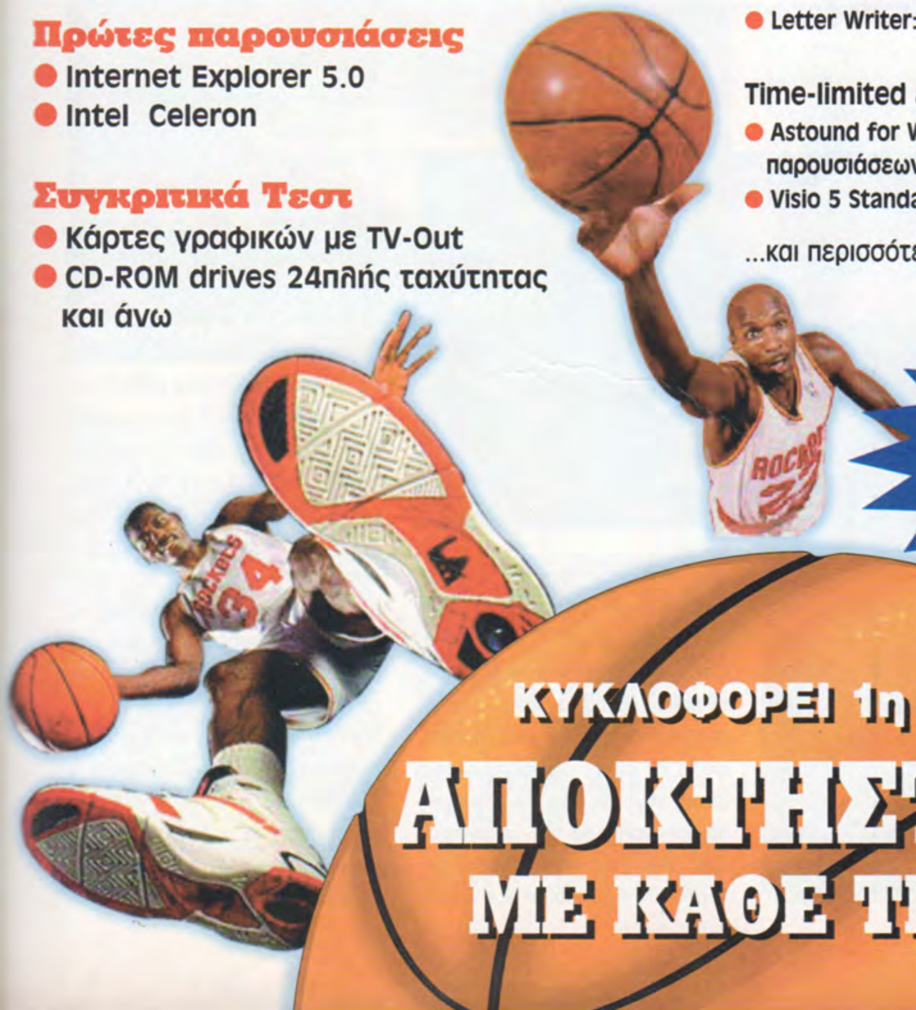
Πλήρεις εκδόσεις των:

- BCG Office 1.0 Small Business: Ελέγξτε τις γνώσεις σας για το MS-Office και τα Windows
- Vtuner: Διαχείριση Multimedia στο Internet
- Letter Writer: Επεξεργαστής κειμένου

Time-limited εκδόσεις των:

- Astound for Windows 95: Δημιουργία Multimedia παρουσιάσεων
- Visio 5 Standard: Δημιουργία διαγραμμάτων

...και περισσότερα από 80 shareware προγράμματα!



Και μαζί το ΕΝΘΕΤΟ: Δουλεύοντας με τα Windows 98

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ 1η ΙΟΥΛΙΟΥ

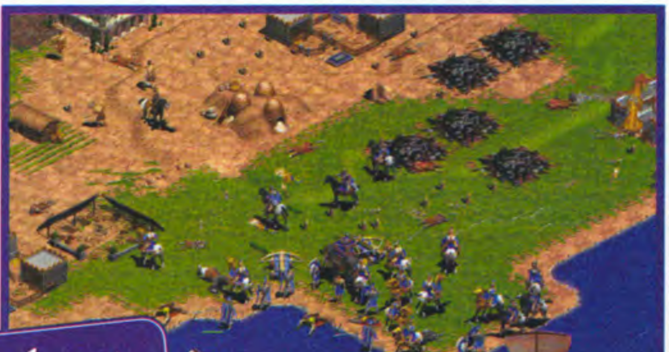
ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΟ ΜΕ ΚΑΘΕ ΤΡΟΠΟ

AGE OF EMPIRES

ΧΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΣΑΣ

Ποια είναι, άραγε, τα στοιχεία εκείνα που καθορίζουν έναν μεγάλο ηγέτη; Ολοι, λίγο έως πολύ, έχουμε αναρωτηθεί ουκ ολίγες φορές. Πώς ο Μέγας Αλέξανδρος κατατρόπωνε τους αναρίθμητους εχθρούς του με δυνάμεις αριθμητικά λιγότερες ή πώς οι Φαραώ κατόρθωσαν να γιγαντωθούν πολιτισμικά μέσα σε εξαιρετικά αντίξοες συνθήκες; Οι απαντήσεις δίνονται στα ιστορικά βιβλία και ...στις σελίδες που ακολουθούν. Σας αποκαλύπτουμε, λοιπόν, τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των διάφορων στρατιωτικών μονάδων, γενικές τακτικές μάχης και αμυντικών οχυρώσεων καθώς και τρόπους αντιμετώπισης των εχθρών σας, ώστε να έχετε τις μικρότερες δυνατές απώλειες. Εάν πάλι δεν είστε ικανοποιημένοι με όλα αυτά (λέμε τώρα), μην ανησυχείτε, διότι σας δίνουμε και ορισμένες "βρώμικες" τακτικές, προκειμένου να κατατροπώσετε τους αντιπάλους σας.

του Σωτήρη "Alexander the Great" Μπέλλου



Strategy

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Κάθε φορά που ξεκινάτε ένα σενάριο, φροντίστε πρώτα απ' όλα να διασφαλίσετε τα νώτα σας. Ειδικά αν παίζετε σε επίπεδο δυσκολίας moderate και άνω, μη βιάζεστε υπερβολικά να μεταπηδήσετε σε πιο εξελιγμένη εποχή. Αν χρησιμοποιήσετε τις resources σας για αυτόν το σκοπό, μπορεί μεν να έχετε την τεχνολογία στη διάθεσή σας, αλλά είστε ευάλωτοι σε επιθέσεις, ακόμα και από clubmen. Καλό θα είναι να προχωρείτε βήμα-βήμα. Κατασκευάστε μερικούς clubmen για να σιγουρέψετε την άμυνά σας, ένα dock κοντά σε περιοχή με ψάρια και αρκετούς foragers για να αποθηκεύσετε resources για τη συνέχεια. Οι foragers είναι άκρως απαραίτητοι και θα χρειαστεί να κατασκευάσετε όσο περισσότερους μπορείτε, ειδικά στην αρχή. Εάν πάλι δεν ξεκινάτε με town hall, στείλτε έναν forager να εξερευνήσει λίγο το χώρο. Μόλις βρείτε θάμνους με berries, κατασκευάστε το town hall σας εκεί κοντά. Είναι πιο σημαντικό να έχετε το town hall σας κοντά σε πηγές φαγητού παρά σε κάποιο χρυσωρυχείο, γιατί στην αρχή του παιχνιδιού το φαγητό είναι πιο απαραίτητο από το χρυσό ή την πέτρα. Οταν θα περάσετε στην tool age, το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε είναι να κτίσετε ένα market, ώστε να έχετε πρόσβαση στις farms, γεγονός που θα σταθεροποιήσει γρήγορα την "οικονομία" σας. Αμέσως μετά κάνετε research τους axemen και κτίστε ένα archery range. Αμυνα ή επίθεση; Η σωστή τακτική είναι κάπου στη μέση. Μόλις προοδεύσετε στην tool age, κατασκευάστε δύο ή τρεις towers σε σημεία στρατηγικής σημασίας. Αν, δηλαδή, βρίσκεστε σε νησί, τοποθετήστε έναν ή δύο μεταξύ town hall και barracks και άλλους τόσους μπροστά από τα κτίριά σας προς την πλευρά της θάλασσας. Τώρα είστε εξασφαλισμένοι σε περίπτωση απόβασης. Προσπαθήστε να υπάρχει όσο το δυνατό μεγαλύτερη συνοχή μεταξύ των οχυρώσεων και των κτιρίων σας. Για παράδειγμα, αν τα κτίριά σας βρίσκονται πολύ μακριά από τους towers, μια επίθεση από την ξηρά μπορεί να σας κοστίσει ακριβά, αφού οι εχθροί δεν θα βρίσκονται στην εμβέλειά τους. Οταν παίζετε με αντίπαλο τον υπολογιστή, τα σημεία από τα οποία σας επιτίθεται ο εχθρός είναι συνήθως δύο ή τρία σε κάθε σενάριο. Ανακαλύψτε τα, φτιάξτε τείχος και towers και τοποθετήστε από πίσω μερικούς καταπέλτες και elephant archers. Το αποτέλεσμα; Γίνεστε μάρτυρες μιας άνευ προηγουμένου σφαγής, καθώς με λίγες μόνο μονάδες αντέχετε πάρα πολλές επιθέσεις. Σε περίπτωση που ακολουθήσετε αυτή την τακτική στην ξηρά και δεχτείτε επιθέσεις από heavy catapults ή helepolis, καλό θα ήταν να έχετε σε ετοιμότητα μερικούς μηχανικούς, ώστε να επισκευάζουν τις ενδεχόμενες ζημιές. Είναι προτι-

μότερο (και φθηνότερο σε resources) να επιδιορθώνετε παρά να ξανακατασκευάζετε. Η τακτική αυτή αποτελεί σε πολλά σενάρια το "κλειδί" για τη νίκη. Μοναδικό μειονέκτημά της είναι όταν ο εχθρός σάς επιτίθεται με priests. Τότε απομακρύνετε με κάθε τρόπο τις μονάδες από τα τείχη, γιατί με ένα απλό convert θα τις δείτε να στρέφονται εναντίον σας. Μην υποτιμάτε τη θάλασσα και τις δυνατότητες που σας προσφέρει. Μη σας πιάνει πανικός αν δεν βρίσκετε ορυχεία πέτρας ή χρυσού, σε ορισμένα σενάρια που τα resources της ξηράς είναι φτωχά. Κατασκευάστε σημαντικό αριθμό εμπορικών πλοίων και αρχίστε το εμπόριο. Δεν είναι τυχαίο ότι οι περισσότεροι πολιτισμοί (φοινικικός, ελληνικός, αιγυπτιακός) βασίστηκαν στο θαλάσσιο εμπόριο προκειμένου να προοδεύσουν. Σχεδόν ποτέ μια αποβάθρα δεν αρκεί για να καλύψει τις ανάγκες σας (ιδιαίτερα όταν αναπτυχθείτε), για αυτό στείλτε scout ships με σκοπό να εξερευνήσουν την περιοχή. Μη διστάσετε να χτίσετε εκεί όπου υπάρχει περισσότερη αλιεία. Προστατέψτε τις αποβάθρες σας με έναν ή δύο towers και τείχη, ώστε να μη μείνουν εκτεθειμένες στα εχθρικά πυρά. Μια χρήσιμη συμβουλή είναι να τοποθετήσετε έναν μάγο - σε απόσταση ασφαλείας- πίσω από κάθε dock, ώστε σε κάθε επίθεση του εχθρού να σπείρετε - στην κυριολεξία- τον πανικό, κάνοντας χρήση του convert. Δεν θα ήταν άσχημη ιδέα να έχετε σε ετοιμότητα μια ναυτική μοίρα καλά κρυμμένη, ώστε αν "σπάσουν" οι αμυντικές γραμμές σας να περάσετε στην αντεπίθεση. Ιδίως αν παίζετε multiplayer φαντάζομαι τα μούτρα του φίλου σας, όταν στην προσπάθειά του να καταστρέψει τα docks σας δει ένα από τα πλοία του να αλλάζει στρατόπεδο, ενώ οι πύργοι και οι καταπέλτες σας τον αποδεκατίζουν. Τότε διατάξτε το στόλο σας να επιτεθεί και να κυνηγήσει τα υπόλοιπα πλοία του. Εννιά στις δέκα φορές οι αντίπαλοι υποτιμούν την άμυνά τους και έτσι θα τους πιάσετε απροετοίμαστους.

Στα σενάρια που σας ζητείται να καταστρέψετε κάποιο wonder του εχθρού, κάνετε οπωσδήποτε save στην αρχή της πίστας και βιαστείτε. Να θυμάστε ότι δεν είναι απαραίτητο να τσακίσετε όλους τους αντίπαλους. Με καταπέλτες ανοίξτε ρήγμα στα τείχη του εχθρού και στη συνέχεια περάστε γρήγορα πολεμικούς ελέφαντες στην πόλη του. Μην πανικοβληθείτε αν δείτε να σας χτυπούν από παντού. Μόλις καταστρέψετε το wonder, η μάχη τελειώνει και χρίζεστε νικητής.



Χτίζετε τα αρχηγεία σας κοντά σε πηγές φαγητού, όπως τα Berries της φωτογραφίας.



Με το που θα μπείτε στην Tool Age αρχίστε τις οχυρώσεις...

ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΜΑΧΗΣ-ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ

Μην επιμένετε σε μια συγκεκριμένη μονάδα μάχης. ΟΛΕΣ έχουν τα πλεονεκτήματά τους. Μην αφήνετε τις μονάδες σας σκόρπιες, ενώ σας δίνεται η δυνατότητα του group. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειωθεί ότι είναι προτιμότερο να έχετε αρκετές ομάδες με έξι έως οκτώ μέλη, παρά λίγες με είκοσι ή παραπάνω. Προσοχή όμως: Αν διαθέτετε πάρα πολλές ομάδες, μάλλον θα τα βρείτε σκούρα με έναν καλό αντίπαλο (ακόμα και με τον "χαζό" computer), γιατί δεν θα προλάβετε να τις χρησιμοποιήσετε την κατάλληλη στιγμή. Δοκιμάστε να "χτίσετε" το στρατό σας γύρω από μια ομάδα ισχυρού πεζικού (για παράδειγμα, phalanx), με το πολύ δέκα-δώδεκα μέλη. Τοποθετήστε μέσα σε αυτή ορισμένους archers και φτιάξτε άλλη μια ομάδα με bowmen λίγο πίσω από αυτούς. Από την άλλη πλευρά του πεζικού, προσθέστε άλλη μία ομάδα με heavy ιππικό (ή, ακόμα καλύτερα, cataphracts) και μία με horse archers. Αν κάποιος δύσμοιρος αποφασίσει να επιτεθεί, μέχρι να σας φτάσει θα έχει ήδη απώλειες από τους τοξότες σας και, ενώ θα έχει εμπλακεί στη μάχη με το πεζικό, στείλτε το ιππικό από πίσω του και τσακίστε τον. Αν τώρα επιλέξει να υποχωρήσει (ο άνανδρος), στείλτε τους θανατηφόρους horse archers και μη δείξετε έλεος. Αν είστε της άποψης ότι η καλύτερη άμυνα είναι η επίθεση, τα πράγματα αλλάζουν. Τον πρώτο



Εφόσον υπάρχει θάλασσα, ένας μεγάλος στόλος είναι απαραίτητος.

λόγο σε αυτή την περίπτωση έχουν οι elephant riders και το ιππικό γενικότερα. Τον πιο σημαντικό κίνδυνο αποτελούν οι καταπέλτες και οι τοξότες. Οι μάγοι, ειδικά στο multiplayer, δεν συνιστούν τόσο μεγάλο κίνδυνο όσο εναντίον του υπολογιστή, καθώς και μια καλά συγχρονισμένη επίθεση από το ιππικό μπορεί να τους νικήσει άνετα και με μικρές απώλειες. Εδώ οι απόψεις διίστανται, καθώς πολλοί πιστεύουν ότι το ιππικό αντιμετωπίζεται με priests. Σκεφτείτε όμως ότι οι priests κάνουν κάποιο χρόνο για να κάνουν convert. Το κλειδί είναι -και εδώ- οι horse archers. Τέλος, ο καλύτερος τρόπος αντιμετώπισης όσον αφορά στους τοξότες είναι ...οι τοξότες. Ιδίως οι elephant archers με τα τεράστια hit points τους μπορεί να γίνουν καταστροφικοί, εφόσον χρησιμοποιηθούν κατάλληλα. Αν ο αντίπαλός σας περιμένει την επίθεσή σας, έχοντας πολλούς τοξότες στη σύνθεσή του, στείλτε μερικούς elephant archers σε απόσταση βολής (προσοχή όμως, όχι πολύ κοντά, γιατί μπορεί να το έχει προβλέψει) και καθηλώστε τον. Κατόπιν ένας ή δύο καταπέλτες θα τελειώσουν την υπόθεση.

Στο multiplayer πολλοί παίκτες ενδιαφέρονται για τα resources, στην αρχή του παιχνιδιού, αδιαφορώντας σχεδόν για τον στρατιωτικό τομέα. Στείλτε μερικούς scouts για να δείτε την κατάσταση του αντιπάλου σας και, αν δεν έχει σημαντική άμυνα, αιφνιδιάστε τον. Η μάχη θα τελειώσει προτού καν αρχίσει. Μπορείτε ακόμα να κατασκευάσετε ένα archery range κοντά στην πόλη του εχθρού (όχι όμως και μέσα σε αυτή) και να στέλνετε συνέχεια τοξότες για να αποδυναμώσετε τα resources του. Ετσι θα αναγκαστεί να αναπληρώνει τους νεκρούς χωρικούς του, καθώς και να επιδιορθώνει συνεχώς τα κτίριά του. Μια όχι και τόσο έντιμη τακτική, αλλά... στον έρωτα και τον πόλεμο όλα επιτρέπονται.


Με τέτοια άμυνα δεν έχετε να φοβηθείτε και πολλά...

Στο single player, ειδικά σε σενάρια που δεν μπορείτε να δημιουργήσετε περισσότερες μονάδες από αυτές που σας παρέχονται, η καλύτερη τακτική είναι αυτή του "κλεφτοπόλεμου", ώστε να έχετε μικρές απώλειες. Φροντίζετε, δηλαδή, πάντα να έχετε μία μονάδα ή ένα group ως scouts (σχεδόν πάντα ιππικό λόγω ταχύτητας), ενώ τις υπόλοιπες δυνάμεις σας σε απόσταση ασφαλείας. Πλησιάζοντας τον εχθρό θα τον αναγκάσετε να χωριστεί, στέλνοντας λίγες από τις μονάδες του καταπάνω σας. Υποχωρήστε το group σας γρήγορα προς τις υπόλοιπες δυνάμεις σας, οδηγώντας έτσι τους επιτιθέμενους σε βέβαιο θάνατο. Κάνετέ το συνέχεια, μέχρι να εξασθενίσουν οι δυνάμεις του και, μόλις δείτε ότι δεν αποτελούν ιδιαίτερη απειλή, επιτεθείτε. Στα σενάρια που ξεκινάτε με ελάχιστο στρατό, αλλά με έναν ή δύο priests, χρησιμοποιήστε τους ως εμπροσθοφυλακή, μια και το οπτικό τους πεδίο είναι μεγαλύτερο από κάθε άλλη μονάδα. Οταν δείτε εχθρούς -συνήθως είναι χωρισμένοι σε μικρές ομάδες μακριά η μία από την άλλη-, κάνετε ένα ή δύο convert και πάρτε τους με το μέρος σας. Συνεχίστε αυτή την τακτική και θα δείτε το στρατό σας να αυξάνεται αντί να έχει απώλειες. Σε κάθε περίπτωση πάντως, προστατέψτε τους priests σαν τα μάτια σας.

Σε θαλάσσιες μάχες τα πράγματα είναι σε γενικές γραμμές τα ίδια. Προσέξτε όταν επιτίθεστε στους αντίπαλους priests. Αν δείτε ότι η ακτή στην οποία θέλετε να αποβιβαστείτε έχει priests, μη βιαστείτε να το κάνετε. Στείλτε μια ναυτική μοίρα από αρκετά σκάφη (ανάλογα με τον αριθμό των priests) και σκοτώστε τους όλους προτού κάνετε οποιαδήποτε άλλη κίνηση. Ο αριθμός και το είδος των πλοίων τα οποία θα επιλέξετε είναι ιδιαίτερα σημαντικός. Αν χρησιμοποιήσετε λίγα πλοία, οι priests θα κάνουν convert σε ένα ή περισσότερα σκάφη και θα βρεθείτε να πολεμάτε μεταξύ σας, με αποτέλεσμα να αποτύχετε. Αν χρησιμοποιήσετε απλές trinmeres, τότε το πιθανότερο είναι να μην καταφέρετε τίποτα, μια και είναι μικρή η εμβέλεια των όπλων τους. Ο καλύτερος συνδυασμός είναι επτά ή οκτώ catapult trinmeres. Ακόμα και αν σας κάνουν convert, τα υπόλοιπα πλοία θα έχουν εκτελέσει την αποστολή τους. Πάντως η περίπτωση αυτή είναι ό,τι χειρότερο μπορεί να σας τύχει και η θυσία ορισμένων μονάδων κρίνεται απαραίτητη. Στο multiplayer τώρα, αν θέλετε να αποβιβαστείτε σε περιοχή του αντιπάλου σας, διαλέξτε τη λιγότερο οχυρωμένη. Προσοχή, όμως, μην αποβιβαστείτε σε ακτή με τείχη και towers. Σε περίπτωση που δεν γίνεται αλλιώς, στείλτε πρώτα το στόλο σας, προκειμένου να καταστρέψει όσο περισσότερους towers και catapults γίνεται. Απομακρύνετε τα πλοία σας προτού αποβιβαστείτε. Διαφορετικά, τα στρατεύματά σας θα βρεθούν ανάμεσα στις δυνάμεις του εχθρού και τις βολές των πλοίων σας, με καταστροφικές συνέπειες. Να επιτίθεστε γενικά σε πε-


Οι φάρμες πρέπει να είναι κοντά στο αρχηγείο ή στο Granary για να συγκεντρώνετε γρήγορα φαγητό.

AGE OF EMPIRES



Ο στόλος σας πρέπει να καλύπτει την απόβαση.

ρισσότερα από ένα μέτωπα, για να διασπάσετε τις αμυντικές προσπάθειες του αντιπάλου. Είναι πολύ πιο δύσκολο (πιστέψτε με) να αμυνθείτε σε δύο ή περισσότερα μέτωπα παρά μόνο σε ένα.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΦΥΛΩΝ - UNITS

Η επιλογή της φυλής με την οποία θα παίξετε είναι πολύ σημαντική, επειδή ορισμένες από αυτές εμφανίζονται δυνατότερες από κάποιες άλλες σε ορισμένους τομείς. Ετσι, ανάλογα με το είδος μάχης που προτιμάτε, σας δίνουμε και τη φυλή που ειδικεύεται σε αυτό.

Τοξότες: Ιδιαίτερα χρήσιμοι για άμυνα αλλά και επίθεση. Αν η στρατηγική σας στηρίζεται σε τοξότες, τότε επιλέξτε τους Assyrians, καθώς έχουν 40% μεγαλύτερη εμβέλεια από τους υπόλοιπους.

Ιππικό: Πολύ σημαντικό για επιθετική τακτική αλλά πανάκριβο σε resources. Αν οι δυνάμεις σας στηρίζονται στο ιππικό, επιλέξτε οπωσδήποτε Yamato (ναι, ναι, τους σχιστομάτηδες, αφού τα άλογά τους είναι πολύ φθηνά).

Οχυρώσεις: Η καλύτερη επίθεση είναι μια καλά οργανωμένη άμυνα. Ετσι τουλάχιστον πιστεύουν οι Βαβυλώνιοι, μια και οι towers τους είναι πολύ πιο δυνατοί από αυτούς των άλλων λαών.

Πεζικό: Εδώ κυριαρχεί η ανίκητη μακεδονική φάλαγγα. Η δημιουργία μιας πανίσχυρης φάλαγγας σας δίνει πολλές φορές τη νίκη. Σε αυτή την περίπτωση, η καλύτερη επιλογή είναι η ελληνική φυλή. Η υπεροχή του πεζικού μας, όσον αφορά στην ταχύτητα, είναι καθοριστική.

Θάλασσα: Ναι, καλά μαντέψατε. Σε αυτόν το χώρο κυριαρχεί ο φοινικικός και μινωικός πολιτισμός. Τα μεν φοινικικά πλοία είναι πανίσχυρα στη μάχη, αφού οι καταπέλτες τους έχουν 65% μεγαλύτερη εμβέλεια. Τα μινωικά είναι πολύ πιο φθηνά, γεγονός που σας δίνει τη δυνατότητα να φτιάξετε γρήγορα μια μεγάλη αρμάδα. Και οι δύο φυλές προτείνονται ανεπιφύλακτα αν σκοπεύετε να κυριαρχήσετε μέσω της θαλάσσιας οδού.

Πολεμικές μηχανές: Δεν θα μπορούσαν να υπερέχουν άλλοι από τους Σουμέριους και τους Χετταίους. Οι πολεμικές μηχανές των Σουμέριων είναι, χωρίς υπερβολή, φονικά όπλα, λόγω της κατά πολύ αυξημένης εμβέλειάς τους. Επιλέγοντας τη φυλή αυτή σάς δίνεται η δυνατότητα να βομβαρδίζετε από μεγάλη απόσταση τους αντιπάλους σας. Ετσι, αν αντιμετωπίζετε αντίπαλο που αρέσκεται σε αμυντικό παιχνίδι (τείχη, towers), μη διστάσετε να τους επιλέξετε. Δεν θα καταλάβει τι τον χτύπησε. Οι μηχανές των Χετταίων, από την άλλη, μπορεί να μην είναι τόσο αποτελεσματικές, αλλά είναι ιδανικές για άμυνα και μάχες σε ανοικτές τοποθεσίες (έχουν διπλάσια hit points).

Πολεμικοί ελέφαντες: Οι μονάδες αυτές είναι πανίσχυρες και μπορούν να τελειώσουν πολλές φορές μια μάχη. Εδώ, η υπεροχή ανήκει φυσικά στους Πέρσες. Συμβουλή: Αν ο αντίπαλός σας ή ο υπολογιστής χρησιμοποιεί πολεμικούς ελέφαντες, ο μόνος τρόπος για να τους κερδίσετε σε μάχη σώμα με σώμα είναι να χρησιμοποιήσετε την ελληνική φάλαγγα ή τους centurions (κάπως έτσι δεν "καθάρισε" και ο Μέγας Αλέξανδρος;). Από την άλλη, αν αποφασίσετε να τους χρησιμοποιήσετε, μην τους απομακρύνετε από τις άλλες μονάδες σας. Είναι ιδιαίτερα αργοί και ευάλωτοι στις επιθέσεις από τοξότες, ιδίως τους heavy horse archers. Μία ιδιαίτερα χρήσιμη ομάδα είναι έξι με οκτώ πολεμικοί ελέφαντες, οι μισοί εκ των οποίων τοξότες. Επειτα από όλα αυτά ελπίζω να συλλάβατε το νόημα του παιχνιδιού. Αν πάλι, όλα τα παραπάνω δεν σας είναι αρκετά για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι, πατήστε Enter και πληκτρολογήστε Home Run για άμεση νίκη!



Καταστρέφετε γρήγορα τα αντίπαλα Docks.

CHEATS

Πατήστε Enter κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και στο chat box που εμφανίζεται πληκτρολογήστε:

Flying Dutchman: Τα πλοία Juggernaught κινούνται στην ξηρά!

Gaia: ...και ελέγχετε τα ζώα!

Steroids: Τα πάντα χτίζονται αμέσως.

E=MC2: Αποκτήστε μία μονάδα με πυρηνικά!

ICBM: Οι ballistas αποκτούν βεληνεκές 100.

HOYOHOYO: Οι priests αποκτούν ταχύτητα 6 και 600(!) hit points.

BIG BEARTHA: Οι καταπέλτες αποκτούν βεληνεκές 16 και οι βολές τους χτυπούν περιοχές διαμέτρου 10.

■

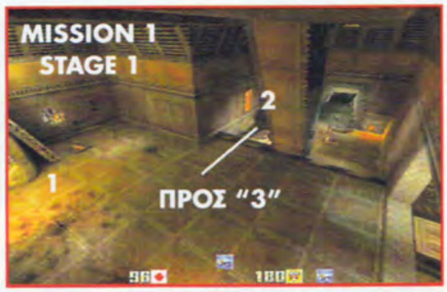
ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ QUAKE 2

Στις σελίδες που ακολουθούν, μπορείτε να δείτε τους χάρτες όλων των επιπέδων του Quake 2, μαζί με αναλυτικά σχόλια που θα σας βοηθήσουν να ολοκληρώσετε με επιτυχία το εξαιρετικά δημοφιλές αυτό action game.

του Βαγγέλη Παλάντζα

Action

MISSION 1:
ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕ ΤΟ ΣΚΑΦΟΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ



1 Ξεκινάτε (1) και, αφού περάσετε από τον πεσμένο τοίχο (2), παίρνετε την Jacket Armor (3).



2 Σκοτώστε το φρουρό (4), μπείτε στο δωμάτιο, σκοτώστε τους φρουρούς, πάρτε το Shotgun (5) και ανατινάξτε τα βαρέλια ανοίγοντας τρύπα στο πάτωμα (6).



3 Μπείτε στην τρύπα και, όταν φθάσετε στο νερό, προχωρώντας όλο δεξιά καταλήγετε στη μυστική είσοδο (7) που περιέχει Armor shards και grenades.



4 Γυρίζοντας από το σημείο 7, κινηθείτε αριστερά και θα βγείτε μέσα από ένα τούνελ σε μία ανοιχτή τοποθεσία με αρκετούς φρουρούς. Πάρτε το σιγαστήρα (8). Ανεβείτε τις σκάλες και πηγαίνετε δεξιά σκοτώνοντας τους φρουρούς έως την Πόρτα (9).



5 Μόλις μπείτε στην αίθουσα, σκοτώστε τους Enforcers και ανακαλύψτε τη μυστική είσοδο (10) πυροβολώντας το ταβάνι πίσω από τις σκάλες. Ανεβείτε τις σκάλες και μπείτε στον ανελκυστήρα (11).



6 Ξεκινάτε από τον ανελκυστήρα (1), αντιμετωπίζοντας αρκετούς φρουρούς, και συνεχίζετε στο σημείο (2) όπου σας περιμένει ένας Enforcer.



7 Πάρτε το Machine Gun και συνεχίστε προς τον ανελκυστήρα (3), αφού σκοτώσετε τους φρουρούς και τους Enforcers. Μόλις ανεβείτε, συνεχίστε δεξιά και πάρτε τα Jacket Armor, Ammo και Health. Γυρνώντας αριστερά από τον ανελκυστήρα φθάνετε στη γέφυρα.



8 Πηδήξτε απέναντι προς το Comm Center (6).



9 Βουτήξτε στο νερό (7), καθώς δεν μπορείτε να περάσετε απέναντι.



10 Πηγαίνετε συνεχώς προς τα αριστερά και σπάστε τον ραγισμένο τοίχο για να βρείτε ένα Shotgun. Συνεχίζοντας προς τα αριστερά βγαίνετε κάτω από τη σπασμένη γέφυρα.



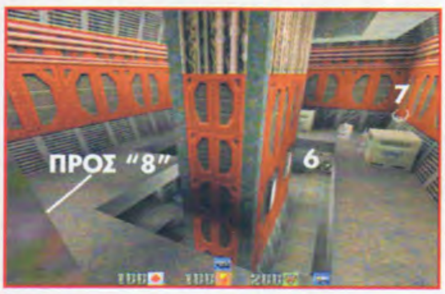
11 Μπαίνοντας στο τούνελ κάτω από τη γέφυρα φθάνετε στο σωλήνα (8). Βουτήξτε και ετοιμαστείτε για το Stage 3.



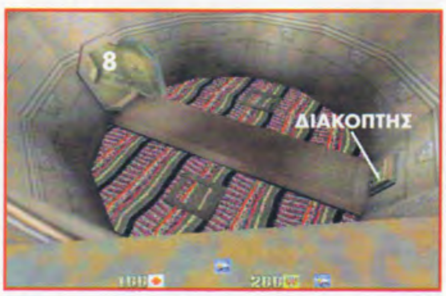
12 Αφού σκοτώσετε τους φρουρούς και Enforcers και μαζέψετε αναπνευστήρα (2), Shotgun και Shells (3), βουτήξτε στο νερό και στη συνέχεια μπείτε μέσα από την τρύπα στο Πέρασμα (4).



13 Το πέρασμα σας οδηγεί σε έναν ανελκυστήρα (5) και σε ένα ολόκληρο μυστικό επίπεδο, το Lost Station.



14 Αφού βγείτε από το κρυφό επίπεδο, ανεβείτε από το νερό στην απέναντι πόρτα (6) και σκοτώστε το Parasite. Ανεβείτε τις σκάλες και πάρτε το Quad (7).



15 Πάρτε την αδρεναλίνη (8), αρκεί να έχετε αποκτήσει το Invulnerability από το Lost Station.



16 Μόλις φθάσετε στην αυλή, ακολουθήστε τις σκάλες δεξιά και ανεβείτε στον ανελκυστήρα (9).



17 Μπείτε στο δωμάτιο, σκοτώστε τον Gunner και όσους βγουν από την πόρτα (10) και πάρτε το μπλε κλειδί (11). Επιστρέψτε στην αυλή και μπείτε στην πόρτα (12).



18 Αφού εξολοθρεύσετε τους φρουρούς και Enforcers, πάρτε τις grenades (12). Συνεχίστε προς την έξοδο.

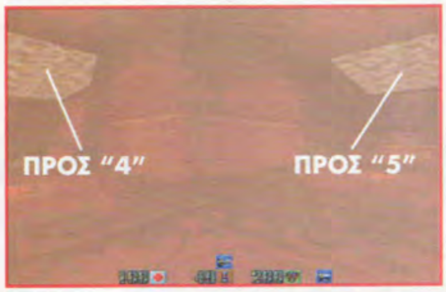


19 Από τον ανελκυστήρα (1) πάρτε τα Jacket Armor, Armor Shards, Medkit και Shotgun και ακολουθήστε την πόρτα (3) αγνοώντας την πόρτα (2).

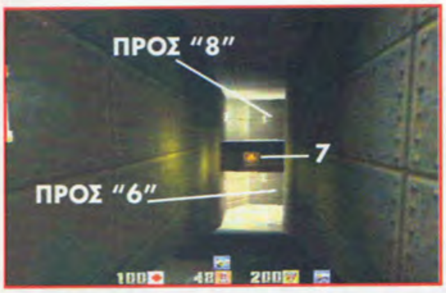


20 Μόλις περάσετε την πόρτα, βλέπετε ένα υπόγειο τρένο. Σκοτώστε τους Enforcers και πάρτε το Machine Gun στο τέλος του διαδρόμου (4).





21 **22** Περιμένετε να περάσει το τρένο, βουτήξτε στο νερό και βρείτε το Secret (5). Αφού μαζέψετε ό,τι υπάρχει εκεί, βγείτε από την πόρτα (2).



23 Επιστρέψτε στην πλατφόρμα του τρένου, ανεβείτε πάνω και συνεχίστε μέχρι το τέρμα του διαδρόμου. Σκοτώστε τους εχθρούς, μπείτε στην πόρτα (6) και ανεβείτε τις σκάλες. Μετά πυροβολήστε το διακόπτη (7). Έτσι μπορείτε να πάρετε το κόκκινο κλειδί (8).



24 Επιστρέψτε από τις σκάλες και πίσω από την πόρτα (9) στο μικρό δωμάτιο με το διάδρομο (10) ανοίξτε την πόρτα και ανεβείτε στη ράμπα. Πυροβολήστε το διακόπτη (11), για να αποκαλύψετε μία μυστική οδό (12).



25 Συνεχίστε στη ράμπα. Φθάνετε στην πόρτα (13). Μόλις ανοίξει η πόρτα, μπείτε στο νερό στο πίσω μέρος, βρείτε τη μυστική είσοδο και συνεχίστε στη γέφυρα (14).



26 Μπείτε στο δωμάτιο από τη γέφυρα και, αφού σκοτώσετε τους Enforcers, πάρτε το Super Shotgun (15).



27 Γυρίστε στην πλατφόρμα του τρένου και, βουτώντας στο νερό κάτω από το τρένο, συνεχίστε δεξιά και πυροβολήστε το διακόπτη (16). Κολυμπήστε μέχρι τις σκάλες στο τέλος του διαδρόμου.



28 Κατεβείτε με τον ανελκυστήρα (17) στο κάτω επίπεδο με νερό. Μαζέψτε health και grenades. Για να βγείτε, κατεβείτε τις σκάλες και πάρτε τον ανελκυστήρα (18) στα δεξιά.



29 Γυρίστε με το τρένο πίσω στην πρώτη πλατφόρμα και στο διάδρομο 4 πηδήξτε στα κιβώτια και βρείτε το σιγαστήρα (19). Επιστρέψτε στον αρχικό ανελκυστήρα και ολοκληρώστε την αποστολή.



30 Μπείτε από την πόρτα (9), πατήστε το διακόπτη (10) και κατεβάστε τη γέφυρα (11).



31 Αντιμετωπίστε τους Gunners και ολοκληρώστε την αποστολή στην πόρτα (13). Μπορείτε να βρείτε ένα Super Shotgun στο κάτω επίπεδο (12).

MISSION 2: ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ ΕΦΟΔΙΑΣΜΟΥ ΤΩΝ STROGG



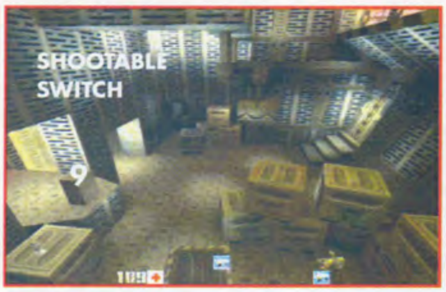
1 Ξεκινώντας από τον ανελκυστήρα (1), πάρτε το Super Shotgun (2) από το κάτω επίπεδο και ανεβείτε ξανά συνεχίζοντας από την αριστερή πόρτα.



2 Καθώς μπαίνετε στο χώρο των κιβωτίων, προσέξτε τη μυστική κρύπτη με τους Enforcers (3) και ενεργοποιήστε το διακόπτη (4).



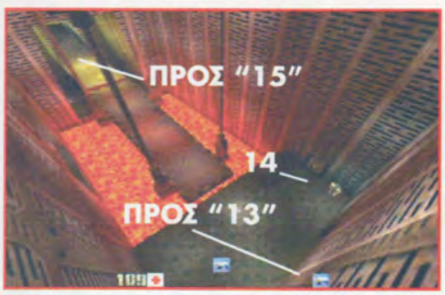
3 Φθάνοντας στην αίθουσα αυτή, πατήστε τους διακόπτες (5) και (6) για να χρησιμοποιήσετε τον ανελκυστήρα. Ο διακόπτης (7) ενεργοποιεί τη δίοδο (8).



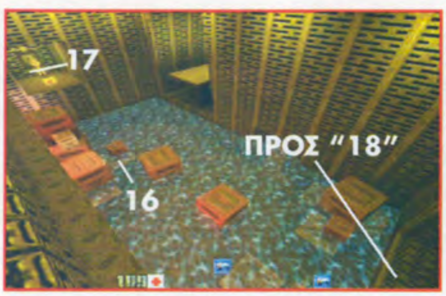
4 Ενεργοποιήστε το διακόπτη (9) για να διαλύσετε την πόρτα προς το δεξιό δωμάτιο.



5 Πάρτε τις grenades (10) και μπείτε στην ακόλουθη αίθουσα. Οι ανελκυστήρες (11) σας ανεβάζουν πάλι πάνω. Συνεχίστε στην πόρτα (12) και ενεργοποιήστε το διακόπτη (13).



6 Πατήστε το διακόπτη (14), για να χαμηλώσετε τη γέφυρα και να σκοτώσετε τους επερχόμενους Strogg. Συνεχίστε προς τη δίοδο (15).



7 Χρησιμοποιήστε τα κιβώτια (16) και πατήστε το διακόπτη (17) για να ανοίξετε την πόρτα (18).



8 Για να ανοίξετε την πόρτα, ενεργοποιήστε το διακόπτη (19).



9 Μπείτε στο Σταθμό Εφοδιασμού. Ο Berserker (20) φυλά όπλα και πυρομαχικά.



10 Ξεκινάτε στο σημείο (1). Μπείτε στη μυστική είσοδο (2) και μαζέψτε τα items. Μετά επιστρέψτε στον ανελκυστήρα (3).



11 Πατήστε το διακόπτη (4), για να ενεργοποιήσετε τον ανελκυστήρα (5), και ανοίξτε την πόρτα (6).



12 Πάρτε την αδρεναλίνη (7) και το chaingun (8). Ανεβείτε στον ανελκυστήρα (9) και πάρτε το πρώτο Power Cube (10). Συνεχίστε προς την πόρτα (11).



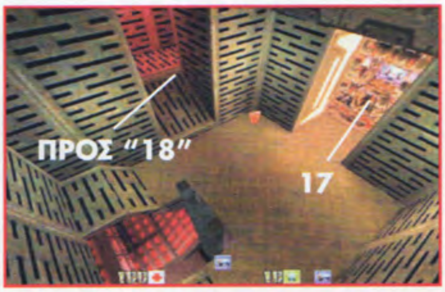
13 Πατήστε το διακόπτη (12) για να ανοίξετε την αριστερή πόρτα και, μόλις μπείτε μέσα, το διακόπτη (13) για να μείνει ανοιχτή.



14 Χρησιμοποιήστε την κινούμενη ζώνη προς την επόμενη αίθουσα.



15 Πατήστε το διακόπτη (14) και σταματήστε το τρένο. Πάρτε το Power Cube πατώντας το διακόπτη (15). Με το διακόπτη (16) αποκτάτε πρόσβαση στη σκάλα.



16 Πάρτε το επόμενο Power Cube (17) και συνεχίστε.



17 Με το διακόπτη (18) ανοίγει η δίοδος στο κάτω δωμάτιο.



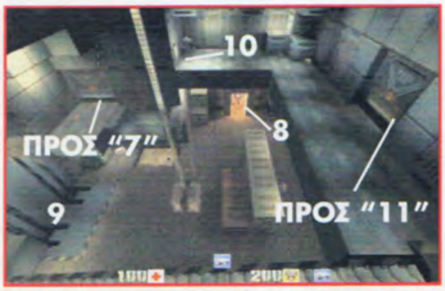
18 Πάρτε τον ανελκυστήρα (19) και πατήστε το διακόπτη (20) για να ενεργοποιήσετε τους ανελκυστήρες που θα σας ανεβάσουν πάλι επάνω. Πάρτε και το τελευταίο Power Cube.



19 Ξεκινάτε στο σημείο (1). Ανοίξτε τα φώτα στο σημείο (2), ανεβείτε στον ανελκυστήρα (3) και πηγαίνετε προς την πόρτα (4).



20 Ανεβείτε στον ανελκυστήρα (5), διασχίστε την κινούμενη ζώνη, ανοίξτε την πόρτα (6) και ανεβείτε στον ανελκυστήρα (7).



21 Ενεργοποιήστε το ηλεκτρικό ρεύμα (8) και ανεβείτε στον ανελκυστήρα (9) προς το διακόπτη (10). Συνεχίστε στην αίθουσα (11).



22 Πατώντας το διακόπτη (12) αποκτάτε πρόσβαση σε μία νέα είσοδο. Σκοτώστε τον Tank και πατήστε στο Keyboard.



23 Ενεργοποιήστε το διακόπτη (13) για να περάσετε απέναντι χρησιμοποιώντας τις πλατφόρμες. Αν πέσετε, χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα (14).

MISSION 3: ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ ΤΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ



1 Ξεκινάτε στο (1). Πάρτε την πανοπλία (2), συνεχίστε δεξιά, βουτήξτε στο νερό και ακολουθήστε τα υποθαλάσσια τούνελ στο σημείο (3).



2 Οταν φθάσετε στο δωμάτιο (3), πάρτε τα items (4) και συνεχίστε προς τις διόδους φθάνοντας σε μία σκάλα.



3 Ανεβείτε τη σκάλα (5) χτυπώντας τη σχάρα. Ανεβείτε στον ανελκυστήρα (6) στο επάνω δωμάτιο. Πηδήξτε στην αυλή και μπείτε στο κτίριο της φυλακής.



4 Από το σημείο εκκίνησης (1) προχωρείτε ώσπου να φθάσετε στην εικονιζόμενη αυλή. Κατεβείτε τις σκάλες.



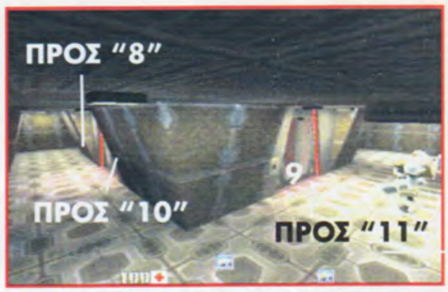
5 Πάρτε το μπλε κλειδί (2) και αντιμετωπίστε τον Gladiator πηδώντας στο νερό (3).



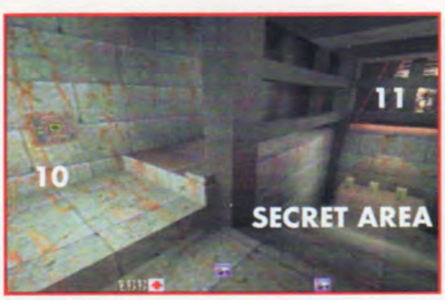
6 Μόλις πάρετε το κλειδί, επιστρέψτε στην αυλή, μπείτε στην άλλη πόρτα, ανεβείτε στον ανελκυστήρα (4) και μπείτε στην πόρτα (5).



7 Πατήστε το διακόπτη (6) και ανοίξτε τη δίοδο προς το Quad Damage (7).



8 Αγνοήστε αρχικά το διακόπτη (8), αντιμετωπίστε τον Tank και πατήστε το διακόπτη (9) για να ανοίξουν οι πόρτες. Κατόπιν πατήστε το διακόπτη (8).



9 Μπείτε στη μυστική είσοδο. Χρησιμοποιήστε το διακόπτη (10), αν αποκλειστείτε. Βγείτε από το επίπεδο από την πόρτα (11).



10 Από το σημείο εκκίνησης (1) ανεβείτε τις σκάλες προς το σημείο (3). Αγνοήστε προς το παρόν τη δεξιά και αριστερή δίοδο (2) & (4).



11 Κατεβείτε τις σκάλες, πάρτε τα items και συνεχίστε προς το κόκκινο κλειδί (3).







12 Πάρτε το κόκκινο κλειδί (3) και επιστρέψτε στο Detention Center για να απενεργοποιήσετε τα laser.

13 Ανοίξτε την πόρτα (11) με το κόκκινο κλειδί και συνεχίστε δεξιά, ωσότου φθάσετε σε μία πόρτα.

14 Περάστε την πόρτα (12), συνεχίστε αποφεύγοντας τις ενέδρες των εχθρών και, διασχίζοντας μία ανοιχτή αίθουσα, ανεβείτε στον ανελκυστήρα (13).







15 Απενεργοποιήστε τα laser στον πίνακα (14).

16 Προτού επιστρέψετε στο Security Complex, πάρτε το Machine gun (15) και το Grenade Launcher (16).

17 Ανοίξτε την πόρτα (4) πάρτε τα Combat Armor, Chaingun και Power Armor και προχωρήστε στο Guard house.







18 Από το σημείο εισόδου (1) ανεβείτε στον ανελκυστήρα και συνεχίστε προς το διάδρομο.

19 Οταν φθάσετε στην αίθουσα, πυροβολήστε τα βαρέλια και αποκαλύψτε τη μυστική είσοδο (2). Συνεχίστε στις σκάλες προς την πόρτα (3).

20 Αφού πέσετε στην αυλή, μπείτε στην πρώτη πόρτα δεξιά (5). Πηγαίνετε στην πόρτα (6) και ανατινάξτε την. Είναι μυστική είσοδος με πολλά items (7).



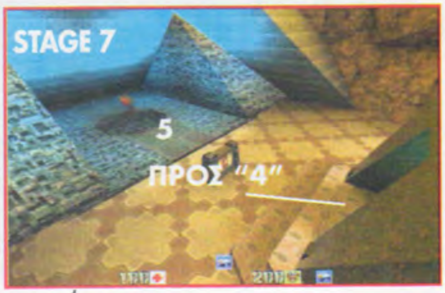




21 Βγείτε στην αυλή και μπείτε στην πόρτα (8). Πάρτε το Hyperblaster (9) και κατεβείτε τη σκάλα (10). Συνεχίστε στον ανελκυστήρα (11).

22 Μπείτε στην πόρτα (12), κατεβείτε τις σκάλες (13) και πέστε στον πιο πέρα διάδρομο. Μαζέψτε την πανοπλία.

23 Συνεχίστε από το (14) φθάνοντας στην πόρτα (15) και απενεργοποιήστε το πεδίο της στο (16). Πάρτε το κλειδί της πυραμίδας (17).



24 Χρησιμοποιήστε το κλειδί της πυραμίδας για να ανοίξετε την πυραμίδα.



25 Επιστρέψτε στην αρχή της πίστας και επιλέξτε το διάδρομο δεξιά της εισόδου. Εκεί τώρα μπορείτε να περάσετε. Συνεχίστε μέχρι την πόρτα (6), η οποία οδηγεί στα Torture Chambers.



26 Από το σημείο εισόδου (1) πατήστε το διακόπτη (2) και συνεχίστε με τον ανελκυστήρα προς το διακόπτη (3).



27 Μπείτε στην πόρτα (4) για να αποκαλύψετε, χτυπώντας τον τοίχο, μια μυστική είσοδο.



28 Ανοίξτε όλα τα κελιά, ώσπου να φθάσετε στο διακόπτη (5) και πάρτε το Data CD.



29 Στο CellBlock B, στο σημείο (6), υπάρχει μυστική δίοδος για τους υπονόμους που βρίσκονται από κάτω.



30 Στο σταυρό του σχήματος φθάνετε κολυμπώντας υποβρυχίως, αφού πάρετε αναπνευστήρα (7), και παίρνετε το κλειδί (8).



31 Συνεχίζοντας, φθάνετε στην αίθουσα με το σήμα exit. Εκεί πάρτε το HyperBlaster. πατώντας στο έδαφος στο σημείο (9).



32 Επιστρέφοντας στο Security Pyramid, μπορείτε τώρα να μπείτε στην είσοδο για το Grid Control.



33 Από τον ανελκυστήρα (1) ανεβείτε τις σκάλες και συλλέξτε με τη σειρά τα Combat Armor (2) και Grenade Launcher (3).



34 Συνεχίστε και ανεβείτε από τους ανελκυστήρες (4) στο επάνω επίπεδο. Αντιμετωπίστε το Boss. Επειτα μπείτε στην τρύπα (5).



35 Συνεχίστε μέχρι να βρείτε τον ανελκυστήρα (6) που σας ανεβάζει στο διακόπτη (7). Καταστρέψτε την πηγή ενέργειας και τελειώσατε!

MISSION 4: ΕΥΡΕΣΗ ΤΗΣ ΕΙΣΟΔΟΥ ΤΟΥ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟΥ





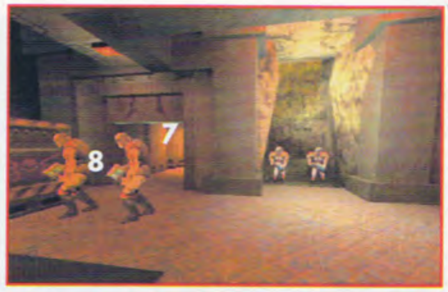
1 Από την είσοδο (1), πάρτε το Hyperblaster (2) και συνεχίστε στην είσοδο (4).





2 Χτυπώντας τον τοίχο παίρνετε το Rocket Launcher (5) και συνεχίζετε στο πρεβάζι (6).

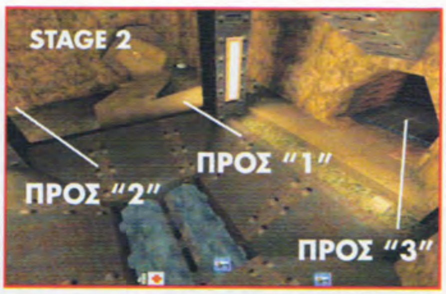




3 Ανεβείτε τη σκάλα (7) και ανοίξτε τη σκαλιστή πόρτα 8.



4 Πάρτε το Grenade Launcher (9) και πηγαίνετε προς την είσοδο των ορυχείων (10).



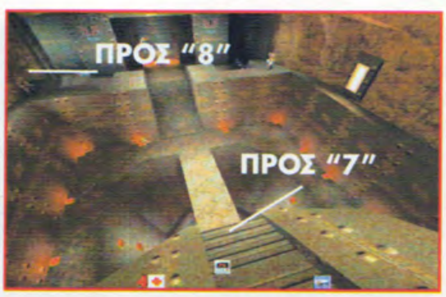
5 Από την είσοδο (1) πάρτε το Rocket Launcher (2) και μετά ανεβείτε στον ανελκυστήρα (3).



6 Μπείτε στο τούνελ (4) και στη συνέχεια πάρτε το Rocket Launcher (5).



7 Πατήστε το διακόπτη στο έδαφος (6) και σκοτώστε τον Gladiator.



8 Πατήστε το διακόπτη (7) για τον εξαερισμό και συνεχίστε στο διακόπτη (8).

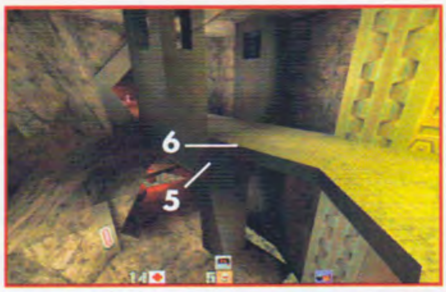


9 Μπείτε στην είσοδο (9) που οδηγεί στην έξοδο προς το Borehole.

QUAKE 2



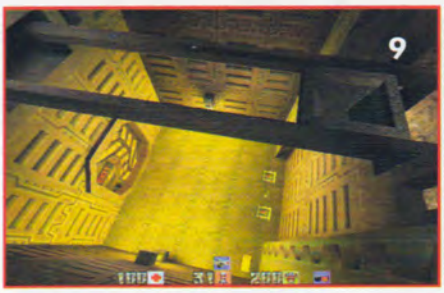
10 Πάρτε το Grenade Launcher κοντά στην είσοδο (1), τα Hyperblaster, Rockets (2), (3) και συνεχίστε στην πόρτα (4).



11 Πάρτε το Quad (5) και συνεχίστε στους σωλήνες μέχρι να βρείτε τον ανελκυστήρα (6).



12 Πατήστε τους διακόπτες (7) για να ξεκινήσει η γεώτρηση. Βρείτε τη μυστική είσοδο (8).



13 Ανεβείτε στην πλατφόρμα (9) και οδηγηθείτε στην έξοδο.



14 Από την είσοδο (1) πατήστε το διακόπτη (2) και ακολουθήστε το διάδρομο προς την έξοδο (3).



15 Επιστρέψτε στο Borehole (3).



16 Μόλις επιστρέψετε, πατήστε το διακόπτη (10) για να κατεβάσετε τη γέφυρα.



17 Μόλις φθάσετε στην είσοδο (4), κατευθυνθείτε προς το τρυπάνι (5).



18 Πατήστε το διακόπτη (5) και ανοίξτε τρύπα με το γεωτρύπανο.



19 Από την είσοδο (1) πατήστε το διακόπτη (2) και δώστε κίνηση στις αλυσίδες.



20 Βγείτε από το νερό (3) και πίσω από το μεγάλο laser πατήστε το διακόπτη (4).



21 Στο τέλος του διαδρόμου ανεβείτε τον ανελκυστήρα (5) και πηγαίνετε στην Drilling Area.

Action

MISSION 5: ΑΠΕΝΕΡΓΟ-ΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΜΟΝΑΔΑΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ



1 Από την είσοδο (1), ακολουθήστε τη δεξιά δίοδο (2) και γυρίστε πίσω (3), αφού κατεβάσετε τη γέφυρα.



2 Πατήστε το διακόπτη (4) και μετά τον (5) και τον (6) και ανεβείτε στον ανελκυστήρα (7).



3 Πατήστε το διακόπτη (8) και πάρτε την πανοπλία (9).



4 Από τον ανελκυστήρα (10) πάρτε το Quad (11) και συνεχίστε προς τη μονάδα επεξεργασίας.



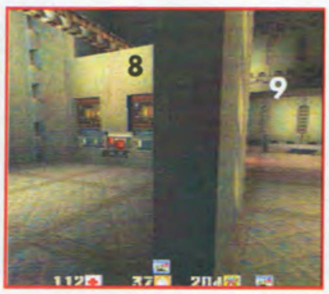
5 Από την είσοδο (1), πατήστε το διακόπτη (2) και ακολουθήστε τη δίοδο προς το νέο άνοιγμα (3).



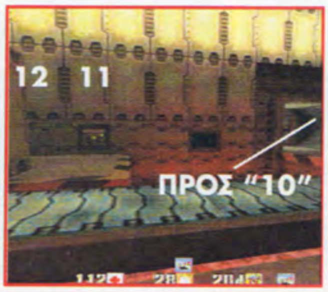
6 Ανεβείτε στους ανελκυστήρες (4) και πατήστε τους διακόπτες (5) για να ανοίξετε τις πόρτες.



7 Πυροβολήστε τα τζάμια (6) και πάρτε τα rockets (7).



8 Πατήστε το διακόπτη (8) για να απενεργοποιήσετε τη Βιολογική Μηχανή Αφομοίωσης και ανεβείτε επάνω (9).



9 Ακολουθήστε το πέρασμα (10) και πατήστε το διακόπτη (11), βρείτε τη μυστική είσοδο και πάρτε τον ανελκυστήρα (12).



10 Πατήστε το διακόπτη (13) απενεργοποιώντας το Θάλαμο Ιόντων.



11 Φθάστε στο διακόπτη (15) από τη δίοδο (14) που ανοίξατε μόλις πριν.



12 Από την είσοδο (16) πηδήξτε στην κοντινότερη πλατφόρμα (17) και περιμένετε για την επόμενη.



13 Πατήστε το διακόπτη (18) και, αφού μαζέψετε τα bonus, βγείτε από την έξοδο (19).

QUAKE 2

MISSION 6: ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ ΚΕΝΤΡΙΚΟΥ ΑΝΤΙΔΡΑΣΤΗΡΑ





1 Από την είσοδο (1) πέστε κάτω, πάρτε το κλειδί (2) και μπείτε στην τρύπα (3), αποφεύγοντας το Boss.



2 Χτυπήστε τα βαρέλια (4), πηδήξτε από το παράθυρο στο σημείο (5) και ανοίξτε την πόρτα (6).





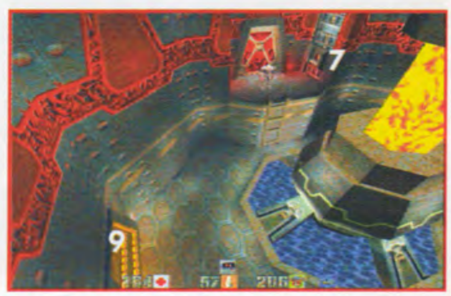
3 Από την είσοδο (1), ακολουθήστε το διάδρομο προς την πόρτα (2).



4 Πάρτε τα Data CD (3), Hyperblaster (4) και προσέξτε τις Iron Maiden (5).



5 Επιστρέψτε στο άνω επίπεδο και πηγαίνετε προς την αντίθετη πλευρά, ανοίγοντας την πόρτα (6).



6 Στον αντιδραστήρα πατήστε το διακόπτη (7), για να αποκαλύψετε τον πυρήνα (8). Από την έξοδο (9) πηγαίνετε στη Μονάδα Ψύξης.



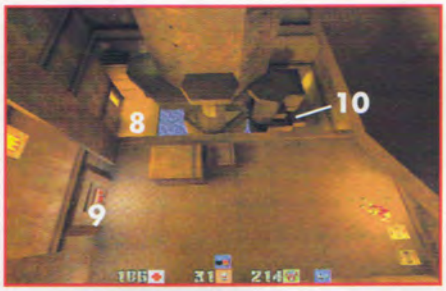
7 Από το σημείο εισόδου (1), πατήστε το διακόπτη (2), ανοίγοντας την καταπακτή (3).



8 Κατεβείτε τη σκάλα (4) και βρείτε τη μυστική είσοδο (5).



9 Πάρτε το Hyperblaster (6) και ακολουθήστε έναν από τους τρεις ανελκυστήρες (7).



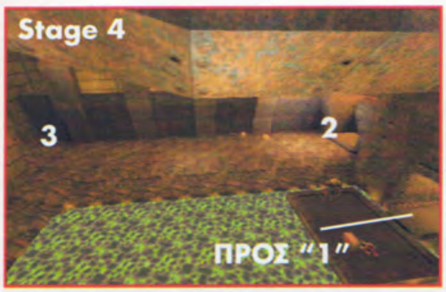
10 Γυρίστε τη βαλβίδα (8), στη συνέχεια πατήστε το διακόπτη (9) και βρείτε τη μυστική είσοδο (10).



11 Ανεβείτε τον ανελκυστήρα (11). Συνεχίστε προς την τρύπα (12) και την έξοδο (13).



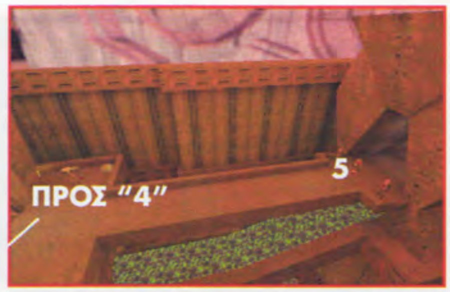
12 Επανέλθετε στο σημείο του χάρτη (13) και μπείτε στο σημείο (14), την είσοδο της μονάδας αποβλήτων.



13 Από την είσοδο (1), ανεβείτε στον ανελκυστήρα (2) και πάρτε το Grenade Launcher (3).



14 Σκοτώστε όποιον βρείτε μπροστά σας, ωσότου φθάσετε στον ανελκυστήρα (4).



15 Από το σημείο (4) συνεχίστε στη γέφυρα, προς το Railgun (5) και το τέλος του Stage.



16 Από την είσοδο (1) φθάστε στην εικονιζόμενη αίθουσα και πάρτε το Grenade Launcher (2).



17 Πατήστε το διακόπτη (3) ενεργοποιώντας το σταθμό και βγείτε από την πόρτα (4).



18 Από το σημείο εισόδου πάρτε το BFG (5) και ανεβείτε στον ανελκυστήρα (6), αποκτώντας το μπλε κλειδί.



19 Τελειώνοντας την αποστολή καταστροφής του αντιδραστήρα, ανεβαίνετε στον ανελκυστήρα (1) προς το Big Gun.



20 Από το σημείο (1), ακολουθήστε τον ανελκυστήρα (2) και νικήστε το Boss.



21 Πατήστε το διακόπτη (3) και βγείτε από την πόρτα.

MISSIONS 7-8:
ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΤΟΥ ΥΠΟΣΤΕΓΟΥ & ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ ΓΕΝΝΗΤΡΙΑΣ
ΕΞΟΥΔΕΤΕΡΩΣΗ ΤΗΣ ΗΓΕΤΙΚΗΣ ΜΟΝΑΔΑΣ ΤΩΝ STROGG



1 Από το σημείο εισόδου (1), κατεβείτε τον ανελκυστήρα (2) και πατήστε το διακόπτη (3), για να απενεργοποιήσετε το δυναμικό πεδίο.



2 Πατήστε το διακόπτη (4) και ακολουθήστε την πορεία προς το Research Lab.



3 Ακολουθήστε την πορεία προς (1) και (2).



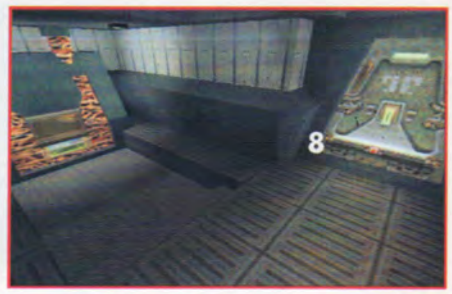
4 Πατήστε το keyboard (3) και πάρτε το κλειδί (4).



5 Ανοίξτε την πόρτα (5) με το κλειδί και ανεβείτε τον ανελκυστήρα (6).



6 Πατήστε τους διακόπτες (7), απενεργοποιώντας τα δυναμικά πεδία.



7 Πάρτε το κεφάλι του Διοικητή και επιστρέψτε στο εξωτερικό υπόστεγο από την πόρτα (8).



8 Από το σημείο εισόδου (1), χτυπήστε τον τοίχο στο σημείο (2), για να αποκαλύψετε μυστική είσοδο.



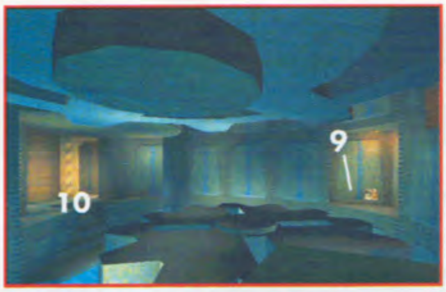
9 Πέστε στο κάτω επίπεδο προς την πόρτα (3) και κλείστε την τουρμπίνα από το keyboard (4).



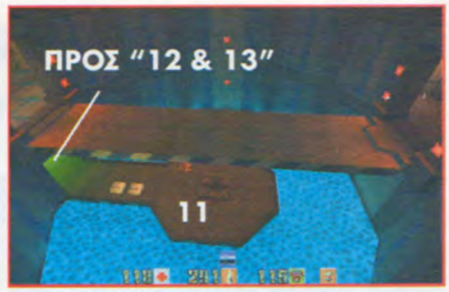
10 Πατήστε το διακόπτη (5) για να γυρίσει η ζώνη μεταφοράς. Χτυπήστε το κιβώτιο (6) για να βρείτε Quad.



11 Πατήστε το διακόπτη (6) και βρείτε την υποθαλάσσια μυστική είσοδο (7), γυρίστε ξανά και πατήστε το διακόπτη (8).



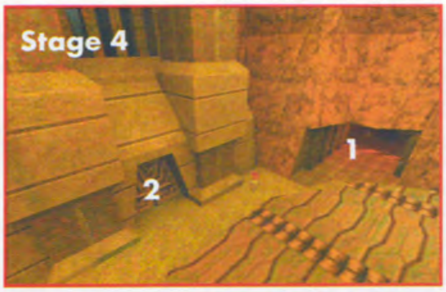
12 Πάρτε την ασπίδα (9) και διασχίστε τα γρανάζια, περνώντας στη δίοδο (10).



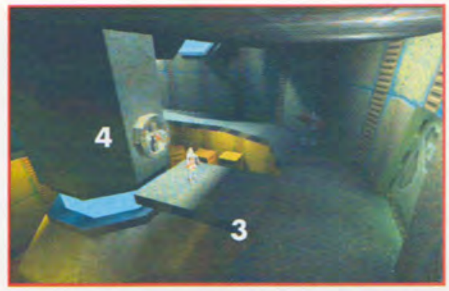
13 Πατήστε το διακόπτη (11) για να ενεργοποιήσετε τη γέφυρα. Πάρτε την αδρεναλίνη (12) και την πανοπλία και πατήστε το διακόπτη (13).



14 Πατήστε το διακόπτη (14) για να χαμηλώσετε τον ανελκυστήρα και τον (15) για να κλείσετε την πόρτα του υπόστεγου. Βγείτε από την πόρτα (16).



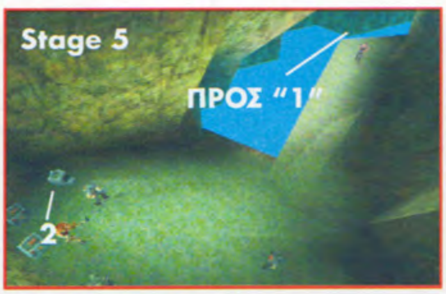
15 Από το σημείο (1), κατευθυνθείτε στην πόρτα (2), σκοτώνοντας όποιον βρείτε μπροστά σας.



16 Από την πόρτα (3) ανεβείτε στο επάνω επίπεδο και γυρίστε τον τροχό (4).



17 Από την είσοδο 5 χτυπήστε τους τοίχους, πάρτε το Power Shield (6) και γυρίστε στην έξοδο.



18 Από το σημείο εισόδου (1), συνεχίστε ώσπου να βρείτε τη συσκευή αεροπορικής επιδρομής (2).



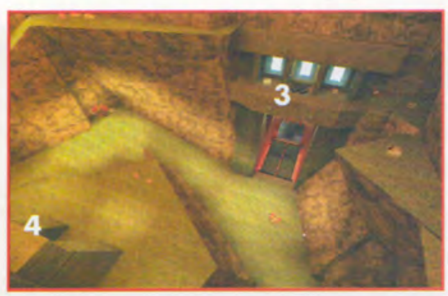
19 Τοποθετήστε τη συσκευή στο σημείο (3) και περιμένετε την επιδρομή. Επειτα μπείτε στην αίθουσα δίπλα.



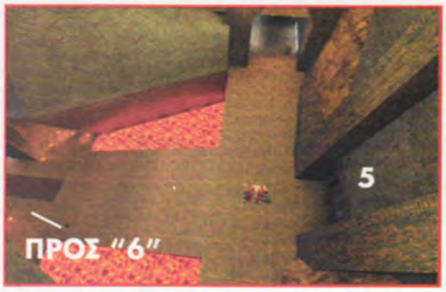
20 Κατευθυνθείτε στην έξοδο (4).



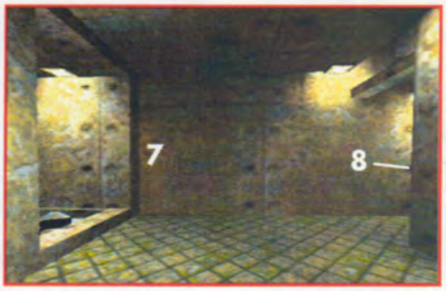
21 Από την είσοδο (1) βγείτε και χτυπήστε, για να ανακαλύψετε τη μυστική είσοδο (2).



22 Πατήστε το διακόπτη (3) για να ανοίξετε πάλι την κάτω πόρτα, έπειτα το διακόπτη (4) για να ανοίξετε μία μυστική πόρτα.



23 Στον τοίχο και στο σημείο (5), αποκαλύψτε τη μυστική κρύπτη και ακολουθήστε τη δίοδο (6).



24 Πυροβολήστε τον τοίχο, πατήστε το διακόπτη (7) και μετά το διακόπτη (8).



25 Πατήστε το διακόπτη (1) και απενεργοποιήστε τα δυναμικά πεδία.



26 Χτυπήστε το διακόπτη (2) και αποφύγετε τα laser. Χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα (3).



27 Από την είσοδο (1), πατήστε τους διακόπτες (2), για να απενεργοποιήσετε τα δυναμικά πεδία.



28 Πάρτε το DATA CD δίπλα στο Laser Επικοινωνίας.



29 Κλείστε το Laser Επικοινωνίας.



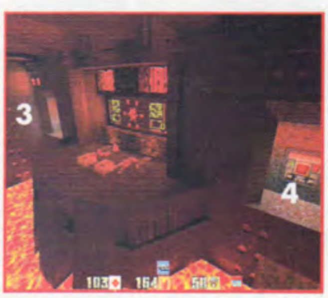
30 Βγείτε από την πόρτα (1) προς το Inner Chamber.



31 Πατώντας το keyboard (2) ανοίγετε την πρόσβαση στο επόμενο επίπεδο.



32 Από την είσοδο (1), πιέστε την πόρτα (2) και απομακρυνθείτε γρήγορα, καθώς laser κομματιάζουν την πόρτα.



33 Πατήστε και τους δύο διακόπτες (3) και (4), αντιμετωπίζοντας τις Iron Maiden.



34 Πατήστε στα σημεία (5). Ακολουθήστε τον Makron, πατώντας τους διακόπτες (6) και (7).



35 Ο Makron αυτοπροσώπως: ταχύτης και αυτοσυγκέντρωσις!



36 Αφού σκοτώσετε τον Makron, δραπετεύστε χρησιμοποιώντας την κάψουλα διαφυγής (8).

Chaos Island

Βγείτε νικητές από το... Χάος!

Στο Νησί του Χάους οι ρόλοι είναι αντίστροφοι από αυτούς που έχουμε συνηθίσει. Το ανθρώπινο είδος είναι αυτό που βρίσκεται λίγα βήματα από την εξαφάνιση, ενώ οι δεινόσαυροι κυβερνούν. Με το "PC Games" στο ένα χέρι και το mouse σας στο άλλο όμως, θα τους δείξετε ποιος είναι το αφεντικό. Ας δούμε, λοιπόν, βήμα-βήμα πώς θα τα καταφέρετε...

του Μάριου Καραγιάννη
karios@compulink.gr

Ας δούμε καταρχήν κάποια γενικά hints για το παιχνίδι, που σίγουρα θα σας διευκολύνουν καθώς περιπλανιέστε στους κόσμους του Chaos Island.

• Προσπαθήστε να κρατάτε αυγά τα οποία έχετε βρει και συλλέξει χωρίς να τα εκκολάπτετε, γιατί αυτά θα βρίσκονται στην κατοχή σας στις επόμενες αποστολές.

• Αν η τελική βαθμολογία την οποία σας δίνει το παιχνίδι έπειτα από κάθε αποστολή δεν σας ενδιαφέρει, στρατολογήστε όσο περισσότερα μέλη μπορείτε στην ομάδα σας προτού αρχίσει η αποστολή κάνοντας συνδυασμούς ανάλογα με τα units που έχετε.

• Δεν είναι απαραίτητο να σκοτώνετε πάντα τους αντιπάλους σας. Υπάρχουν αντίπαλοι τόσο από την πλευρά των δεινοσαύρων όσο και από αυτή των Hunters που, παρ' ότι είναι δυνατοί, είναι αργοί. Δώστε την προσοχή σας στα Mission Objectives και αποφύγετε μάχες που δεν είναι απολύτως απαραίτητες. Μάλιστα υπάρχουν περιπτώσεις κατά τις οποίες μπορείτε να αποφύγετε κάποιους από τους αντιπάλους χωρίς αυτοί να σας δώσουν καθόλου προσοχή.

• Οταν κοντεύετε να τελειώσετε μια αποστολή, φροντίστε να μαζέψετε όλα τα resources, καθώς και όλα τα αυγά που υπάρχουν στο χάρτη. Μετά, ανεβάστε όσο μπορείτε τα χαρακτηριστικά των μελών της ομάδας σας, προτού προχωρήσετε στην επόμενη αποστολή, μέσω των αντίστοιχων κτιρίων. Τα χαρακτηριστικά αυτά παραμένουν στη συνέχεια του παιχνιδιού.



Strategy

• Για να αναπληρώσετε τη χαμένη ενέργεια ενός μέλους της ομάδας, χρησιμοποιήστε ένα από τα αντίστοιχα κτίρια. Για να αναπληρώσετε την ενέργεια όμως ενός από τους δεινόσαυρούς σας, τα πράγματα είναι διαφορετικά. Οι φυτοφάγοι δεινόσαυροι αυξάνουν την ενέργειά τους τρώγοντας φυτά, δέντρα και θάμνους. Αυτό μπορούν να το κάνουν επίσης σε κάποιο σημείο όπου κάποιο φυτό εμποδίζει είτε το χτίσιμο κάποιου κτιρίου είτε τη διέλευση της ομάδας. Οι σαρκοφάγοι αναπληρώνουν την ενέργειά τους με τις επιθέσεις που κάνουν σε άγριους ή εχθρικούς δεινόσαυρους και σε Hunters.

• Τα είδη των δεινοσαύρων είναι τρία: Οι φιλικοί δεινόσαυροι, που φορούν μπλε κολάρο, βρίσκονται υπό τον απόλυτο έλεγχό σας και γεννιούνται στα εκκολαπτήρια της βάσης σας από αυγά που έχετε συλλέξει. Οι άγριοι δεινόσαυροι βρίσκονται ελεύθεροι στα διάφορα επίπεδα, επιτίθενται τόσο σε εσάς και τα κτίριά σας όσο και στα αντίστοιχα των Hunters και φορούν λευκά κολάρα. Τέλος, οι εχθρικοί δεινόσαυροι φορούν κόκκινα κολάρα και είναι υπό τον έλεγχο των Hunters.

• Κάθε δεινόσαυρος έχει το δικό του είδος φωλιάς. Λόγω αυτού του γεγονότος, μπορείτε

να αναγνωρίζετε το είδος των αυγών που αυτή περιέχει προτού τα πάρετε.

- Δεν πειράζει αν κάποιο από τα μέλη της ομάδας σκοτωθεί σε κάποια αποστολή, γιατί στην επόμενη θα είναι πάλι διαθέσιμο.
- Πάντα να ακούτε τις ηχογραφημένες σημειώσεις του Ian (Ian Notes) στα Mission Objectives γιατί δίνουν αρκετά hints, αλλά και γιατί είναι αρκετά ατμοσφαιρικές.

Οι αποστολές βήμα-βήμα:

ΑΠΟΣΤΟΛΗ 1

Σκοπός: Πρέπει να χτίσετε ένα Base Camp και να βρείτε τη Sarah Harding.

Προτεινόμενη σύσταση ομάδας: Ian

Κατασκευάστε μια Base



Camp στη θέση από όπου ξεκινάτε την αποστολή.



Κινηθείτε κάτω και συλλέξτε τα supplies που βρίσκονται εκεί (κίτρινα κουτιά).



Επιστρέψτε στη βάση και κατασκευάστε δύο Tents.



Κινηθείτε δεξιά και πλησιάστε τη Sarah.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ 2

Σκοπός: Πρέπει να ανακαλύψετε την τοποθεσία της Artificial Nest, να επισκευάσετε τη γέφυρα του ποταμού και να φτάσετε στην αποβάθρα.

Προτεινόμενη σύσταση ομάδας: Ian, Sarah



Κατασκευάστε μια Base Camp.



Κινηθείτε δεξιά και λίγο πάνω. Εδώ, δίπλα στο κτίριο βρίσκεται η Artificial Nest. Πλησιάστε την.

Πάρτε το αυγό που βρίσκεται λίγο αριστερά από τη βάση σας και κάνετε διπλό click στην Artificial Nest που ανακαλύψατε. Επιλέξτε το αυγό που υπάρχει και επιλέξτε OK. Η διαδικασία αυτή θα αναφέρεται στη συνέχεια ως εκκόλαψη του αυγού.

Σε μικρό χρονικό διάστημα θα έχετε έναν Parasaurolophus.

Πρόκειται για έναν φυτοφάγο δεινόσαυρο με μέτριες επιθετικές δυνατότητες.



Λίγο κάτω από την Base Camp, δίπλα στο ποτάμι και μέσα στα ερείπια υπάρχουν resources. Συλλέξτε τα.

ΚΤΙΡΙΑ

Ο αριθμός δίπλα στην παρένθεση αντιπροσωπεύει τον αριθμό των resource units που απαιτεί το κτίριο για να κατασκευαστεί.



Base Camp (20): Το βασικό κτίριο της βάσης σας. Απαιτείται να χτιστεί πρώτο για να χτιστούν και τα υπόλοιπα.



Tent (3): Κτίριο με το οποίο μπορούμε να θεραπεύσουμε τα μέλη της ομάδας, με αργό ρυθμό και μέτρια προστασία.



Shelter (7): Μία βελτιωμένη έκδοση του Tent που εξυπηρετεί τον ίδιο σκοπό με αυτό, ωστόσο παρέχει μεγαλύτερη προστασία και ταχύτητα θεραπείας.



Hardened Shelter (15): Οπως τα δύο προηγούμενα, ωστόσο αυτή τη φορά το μέλος που το χρησιμοποιεί θεραπεύεται γρήγορα και με ακόμα μεγαλύτερη ασφάλεια.



Artificial Nest (12): Πρόκειται για ένα εκκολαπτήριο αυγών.



Incubator (25): Ενα εκκολαπτήριο αυγών υψηλής τεχνολογίας που κάνει τα αυγά να εκκολάπτονται πολύ πιο γρήγορα.



High Hide (10): Ενας πύργος που θα προστατέψει αυτόν που βρίσκεται μέσα και θα του επιτρέψει να βλέπει σε μεγάλη ακτίνα γύρω του.



Fire Barrier (15): Πρόκειται για μια φωτιά που δουλεύει με αέριο και χρησιμεύει για να τρομάζει τους άγριους δεινόσαυρους και να τους αποτρέπει από το να πλησιάζουν τη βάση σας.



Tool Shed (25): Δίνει τη δυνατότητα να κάνετε upgrade τα χαρακτηριστικά των μελών της ομάδας. Τα upgrades που παρέχει είναι τα: View +1 (2), Defense +1 (5), Speed +1 (5), Carry +1 (3)



Electronics Shed (35): Ο,τι και το Tool Shed αλλά με πιο προηγμένα upgrades τα οποία είναι: View +2 (4), Damage +1 (7), Speed +2 (10), Carry +2 (6)



Science Lab (50): Παρέχει επίσης upgrades αλλά μόνο τα εξής δύο: Defense +2 (10) και Damage +2 (14)

Τα upgrades των τριών προηγούμενων κτιρίων μπορούν να δοθούν σε κάθε μέλος μόνο μία φορά. Ετσι, ένα μέλος μπορεί να αυξήσει, για παράδειγμα, το Speed μόνο κατά τρεις μονάδες (+1 από το Tool Shed και +2 από το Electronics Shed).



Επιλέξτε όλη την ομάδα και το δεινόσαυρο και κινηθείτε κάτω και δεξιά μέχρι τη γέφυρα. Επισκευάστε τη με ένα από τα μέλη της ομάδας. Περάστε απέναντι, σκοτώστε τους Hunters και κινηθείτε προς τα κάτω. Πλησιάστε την αποβάθρα.

Παρακολουθήστε το cinematic. Το πλοίο ναυαγεί, και εμφανίζεται ένα νέο μέλος στην ομάδα, η Kelly.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ 3

Σκοπός: Πρέπει να βρείτε και να εκκολάψετε τρία αυγά Compsognathus και να κατασκευάσετε τρία Fire Barriers.

Προτεινόμενη σύσταση ομάδας: Ian, Sarah, Research Assistant



Κατασκευάστε μια Base Camp. Κινηθείτε λίγο αριστερά, μετά πάνω, ανεβείτε στο ύψωμα και μετά δεξιά. Εδώ θα πρέπει να υπάρχουν resources. Συλλέξτε τα. Κινηθείτε επάνω και αριστερά και συλλέξτε τα αυγά (Parasaurolophus).



Κατασκευάστε μία Artificial Nest και τρία Fire Barriers γύρω από τη βάση σας.

Επίσης, κατασκευάστε μία Tent.

Εκκολάψτε τα αυγά.



Τα τρία αυγά των Compsognathus που χρειάζεστε βρίσκονται δεξιά από τη βάση σας και απέναντι από το ποτάμι. Για να φτάσετε εκεί θα πρέπει να κινηθείτε όλο πάνω, έως την άκρη του χάρτη, μετά δεξιά και τέλος όλο κάτω μέχρι την παραλία.

Εδώ θα βρείτε τρία αυγά, όσα δηλαδή χρειάζεστε.



Επίσης, δύο αυγά Compsognathus μπορείτε να βρείτε στην επάνω αριστερή γωνία του χάρτη. Χρησιμοποιήστε έναν ή δύο Parasaurolophus για να φάτε το θάμνο που καλύπτει τη φωλιά και συλλέξτε τα.

Εκκολάψτε τρία αυγά για να ολοκληρώσετε την αποστολή.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ 4

Σκοπός: Πρέπει να καταστρέψετε όλα τα jeep των Hunters και να ανεβάσετε κατά μία μονάδα το Speed οποιουδήποτε μέλους της ομάδας.

Προτεινόμενη σύσταση ομάδας: Nick, Sarah, Eddie

ΤΑ ΜΕΛΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΡΧΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥΣ

Τα χαρακτηριστικά των μελών είναι:

Carry: Ο αριθμός των Resourse units που μπορεί να μεταφέρει ταυτόχρονα.

Armor: Οσο μεγαλύτερο τόσο λιγότερη ενέργεια χάνει στα χτυπήματα.

Vision: Η απόσταση που μπορεί να διακρίνει.

Damage: Ο μέγιστος αριθμός ζημιάς που μπορεί να προκαλέσει.

Speed: Η ταχύτητά του.

Ian Malcolm



Carry:......6
Armor:......0
Vision:......5
Damage:......5
Speed:......8

Sarah Harding



Carry:......7
Armor:......0
Vision:......5
Damage:......6
Speed:......11

Nick Van Owen



Carry:......8
Armor:......0
Vision:......4
Damage:......6
Speed:......10

Eddie Car



Carry:......10
Armor:......0
Vision:......3
Damage:......7
Speed:......9

Kelly Curtis



Carry:......4
Armor:......0
Vision:......4
Damage:......4
Speed:......10

Research Assistant



Carry:......6
Armor:......0
Vision:......3
Damage:......4
Speed:......7

Οι Research Assistants δεν μπορούν να δεχτούν upgrades και μπορούν να χαρακτηριστούν περισσότερο ως αναλώσιμοι. Για αυτόν το λόγο μπορείτε να πάρετε όσους θέλετε, αντίθετα με όλα τα άλλα μέλη.

Η Sarah είναι το πιο γρήγορο μέλος, ενώ ο Eddie είναι αυτός που μπορεί να κουβαλήσει τα περισσότερα πράγματα. Ανάλογα με τα χαρακτηριστικά κάθε μέλους, αναθέστε τους να κάνουν τις διάφορες εργασίες.

Η Kelly είναι το πιο αδύναμο μέλος, για αυτό προτείνεται να επιλεγεί μόνο αν περισσεύουν units που δεν φτάνουν για κάποιον άλλο. Σίγουρα όμως είναι καλύτερη από έναν Research Assistant και μπορεί να δεχτεί upgrades.

CHAOS ISLAND



Κατασκευάστε μια Base Camp.



Κινηθείτε προς τα επάνω και συλλέξτε τα supplies.

Κατασκευάστε ένα Tool Shed και ένα Artificial Nest.

Κάνετε διπλό click στο Tool Shed και επιλέξτε το Speed. Ετσι θα κάνετε upgrade το εν λόγω χαρακτηριστικό σε ένα οποιοδήποτε μέλος της ομάδας.



Κινηθείτε προς τα επάνω και συλλέξτε τα αυγά (Dilophosaurus).

Εκκολάψτε τα αυγά. Ο Dilophosaurus είναι σαρκοφάγος δεινόσαυρος με δυνατότητα να φτύνει δηλητήριο ακόμα και επάνω από εμπόδια.



Χρησιμοποιήστε τους Dilophosaurus για να επιτεθείτε στα jeeps που είναι στην άλλη όχθη του ποταμού.



Μαζέψτε όλη την ομάδα και κινηθείτε δεξιά μέχρι το ποτάμι και μετά κάτω μέχρι τη γέφυρα.



Συλλέξτε τα αυγά που βρίσκονται εκεί (Pachycephalosaurus). Εκκολάψτε τα αυγά αυτά. Ο Pachycephalosaurus είναι φυτοφάγος και χρησιμοποιεί το κεφάλι του για να επιτίθεται στους εχθρούς. Εχει αρκετά μεγάλη δύναμη.

Περάστε απέναντι και καταστρέψτε τα jeeps που θα συναντήσετε κινούμενοι προς τα πάνω.



Στο σημείο αυτό θα βρείτε μαζεμένα κάποια supplies. Συλλέξτε τα. Εδώ γίνεται τακτικά ανανέωση των supplies από ένα αεροσκάφος.



Supplies επίσης θα βρείτε λίγο πάνω από την κάτω-δεξιά γωνία του χάρτη. Μέσα σε αυτά θα βρείτε επίσης ένα Armor και ένα Carry upgrade.

Τα τελευταία jeep βρίσκονται στην επάνω-δεξιά άκρη του χάρτη. Κινηθείτε προς τα εκεί με όλες τις μονάδες και καταστρέψτε τα.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ 5

Σκοπός: Πρέπει να καθοδηγήσετε πέντε Parasaurolophus στη λίμνη που βρίσκεται αριστερά στο χάρτη.

Προτεινόμενη σύσταση ομάδας: Ian, Nick, Sarah

Κατασκευάστε μία Base Camp, μία Tent και μία Artificial Nest στο αρχικό σημείο.



Κινηθείτε προς τα δεξιά και συλλέξτε τα supplies.



Συλλέξτε επίσης τα αυγά που βρίσκονται δίπλα στα ερείπια (Pachycephalosaurus).

Κινηθείτε προς τα δεξιά και προς τα πάνω μέχρι το πέρασμα. Σκοτώστε τα Compys. Κινηθείτε προς τα πάνω.



Μόλις βρείτε ένα High Hide βάλτε μέσα ένα μέλος. Οι δεινόσαυροι που θα δείτε είναι αυτοί τους οποίους πρέπει να οδηγήσετε στη λίμνη. Κινηθείτε δεξιά μέχρι την άκρη του χάρτη.



Συλλέξτε τα αυγά (Dilophosaurus). Κινηθείτε κάτω μέχρι τη γωνία.



Αριστερά από εκεί βρίσκονται αυγά Stegausaurus. Συλλέξτε τα.



Κινηθείτε προς τα πάνω στο ύψωμα. Εδώ υπάρχουν supplies (προσοχή στους Stegasaurus) καθώς και ένα upgrade Carry +1.



Ακριβώς επάνω από τη βάση σας είναι το σημείο όπου γίνονται τα airdrops. Κινηθείτε εκεί από τα δεξιά γύρω-γύρω. Θα βρείτε επίσης μέσα στα sup-

plies και ένα upgrade Damage +2.

Εκκολάψτε όλους τους Stegasaurus. Πρόκειται για ογκώδη φυτοφάγα, αργά αλλά δυνατά. Λόγω του όγκου τους τρομάζουν τους μικρότερους δεινόσαυρους, ιδιότητα την οποία θα εκμεταλλευτούμε στην τρέχουσα αποστολή.



Επιτεθείτε με όλες τις μονάδες στους Hunters που βρίσκονται επάνω από τη λίμνη στο επάνω δεξί μέρος του χάρτη. Καταστρέψτε όλες τις μονάδες και τη βάση τους.



Τώρα θα πρέπει να οδηγήσετε πέντε από τους δεινόσαυρους στη λίμνη. Εδώ θα χρειαστεί υπομονή και λίγη τύχη. Αρχικά θα πρέπει να σκοτώσετε όλους τους άγριους Stegosaurus. Τώρα, χρησιμοποιώντας τους δικούς σας Stegasaurus, τρομάξτε τους Parasaurolophus προς το μέρος της λίμνης. Προσπαθήστε να τους μαζέψετε όλους μαζί με αργές κινήσεις και με όλους τους Stegasaurus που έχετε από πολλές πλευρές.



Στο δεξί μέρος του χάρτη βρίσκεται ένας φράχτης. Καταστρέφοντάς τον μπορείτε να τρομάξετε τους δεινόσαυρους από πίσω, καλό θα είναι όμως να μη το κάνετε αφήνοντας έτσι λιγότερους δρόμους για αυτούς να κινηθούν.

Με λίγη υπομονή θα τα καταφέρετε.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ 6

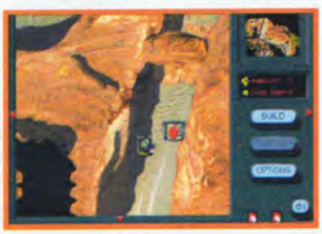
Σκοπός: Πρέπει να σώσετε το μωρό T-Rex και να ελευθερώσετε τους τέσσερις φυλακισμένους δεινόσαυρους.

Προτεινόμενη σύσταση ομάδας: Nick, Eddie

Στην αποστολή αυτή δεν μπορείτε να χτίσετε καινούρια κτίρια.

Κινηθείτε αριστερά και πάνω μέχρι το μέσο της αριστερής πλευράς του χάρτη. Προχωρήστε δεξιά, περάστε την πέτρινη γέφυρα και μετά κινηθείτε προς την κάτω δεξιά γωνία του χάρτη.

Μπείτε μέσα στο φαράγγι και κινηθείτε μέχρι να συναντήσετε τη γέφυρα που περάσατε προηγουμένως, αλλά από την κάτω πλευρά.



Χρησιμοποιήστε το δυναμίτη για να καταστρέψετε τη γέφυρα. Περάστε από τα συντρίμμια και αμέσως κινηθείτε προς τα αριστερά μέχρι να βρείτε τον δεύτερο δυναμίτη. Χρησιμοποιήστε και αυτόν και θα κατασκευάσετε ένα πέρασμα.

Κινηθείτε όλο δεξιά μέχρι τον πέμπτο φράχτη. Εδώ βρίσκεται ο μικρός (και χαριτωμένος) T-Rex. Καταστρέψτε το χάρτη και κάνετε click επάνω του. Επιστρέψτε στο σημείο όπου ανατινάξατε το δεύτερο



δυναμίτη, ανεβείτε από το πέρασμα και επιστρέψτε στη βάση. Κάνετε click επάνω στην Base Camp για να αφήσετε τον T-Rex.

Για να ελευθερώσετε τους υπόλοιπους δεινόσαυρους έχετε δύο επιλογές. Με την πρώτη επιλογή, η αποστολή τελειώνει πολύ πιο εύκολα και γρήγορα, με τη δεύτερη όμως θα κερδίσετε αρκετά αυγά. Η πρώτη επιλογή είναι να χρησιμοποιήσετε δεινόσαυρους τους οποίους έχετε κρατήσει από προηγούμενες αποστολές σε αυγά για να ελευθερώσετε τους φυλακισμένους δεινόσαυρους, χωρίς να σας ενδιαφέρει η επιστροφή στη βάση, γιατί η αποστολή τελειώνει με την απελευθέρωση του τέταρτου δεινόσαυρου.



Η δεύτερη επιλογή είναι να επιτεθείτε στους Hunters που βρίσκονται στο επάνω αριστερό μέρος του χάρτη και μετά να ελευθερώσετε τους δεινόσαυρους με κάποιο ή κάποια μέλη της ομάδας. Στη συνέχεια μπορείτε να πάρετε τα αυγά που βρίσκονται μέσα στα κλουβιά.

Προσοχή όμως, γιατί οι δεινόσαυροι που απελευθερώνεται δεν νιώθουν υποχρεωμένοι σε εσάς για την πράξη σας αυτή και θα σας επιτεθούν. Επίσης, οι Hunters θα προσπαθήσουν να σας κλείσουν το δρόμο αν τους αφήσετε. Ειδικά τα αυγά του Triceratopus είναι πολύ χρήσιμα για τις επόμενες αποστολές.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ 7

Σκοπός: Πρέπει να επιστρέψετε το μωρό T-Rex στη φωλιά του και να απελευθερώσετε τη μητέρα T-Rex από τους Hunters.

Προτεινόμενη σύσταση ομάδας: Ian, Sarah, Eddie, Kelly

Χτίστε μία Base Camp στο αρχικό σημείο. Κινηθείτε επάνω και συλλέξτε τα supplies. Μέσα σε αυτά θα βρείτε επίσης και ένα upgrade speed.



Χρησιμοποιήστε το High Hide. Θα δείτε το φράχτη όπου είναι κλεισμένη η μαμά T-Rex την οποία πρέπει να ελευθερώσετε.

Κατασκευάστε μια Tent. Αριστερά από τη βάση βρίσκονται χόρτα. Αποφύγετε να κινηθείτε μέσα σε αυτά προς το παρόν γιατί κρύβονται Raptors. Αν κινδυνέψετε στην περιοχή αυτή, χρησιμοποιήστε τα High Hides που βρίσκονται εκεί. Κινηθείτε προς τα κάτω.



Προσέξτε ένα όχημα εδώ που μοιάζει με κλουβί. Μην επιτίθεστε σε αυτό με ανθρώπους γιατί είναι πολύ δυνατό.

Κινηθείτε κάτω και δεξιά και θα βρείτε supplies και ένα damage upgrade.

CHAOS ISLAND



Κατασκευάστε ένα Tool Shed και κάνετε upgrade την Base Camp. Κατασκευάστε ένα Incubator.

Κάτω από τη βάση και λίγο αριστερά, κάτω από ένα ύψωμα βρίσκονται αυγά Stegasaurus.

Συλλέξτε τα και εκκολάψτε τα. Λίγο πιο κάτω υπάρχουν αυγά Triceratopus, τα οποία όμως φυλάγονται. Οδηγήστε μέλη της ομάδας για να τα συλλέξουν και χρησιμοποιήστε δεινόσαυρους για να αποσπάσουν την προσοχή του Triceratopus.

Αν μπορείτε, οδηγήστε τον Triceratopus μέσα στα χόρτα. Εκκολάψτε τα αυγά. Οι Triceratopus είναι φυτοφάγοι και πολύ δυνατοί. Κάτω αριστερά βρίσκεται μια γέφυρα. Διασχίστε την.

Εδώ είναι το σημείο όπου το αεροπλάνο ρίχνει supplies. Επιτεθείτε με τους Triceratopus στη βάση των Hunters στα αριστερά και καταστρέψτε τα jeeps.



Με τη συνοδεία των ίδιων δεινοσαύρων πάρτε τον μικρό T-Rex και διασχίστε τα χόρτα.

Επιτεθείτε σε όποιον Raptor βρείτε με τους Triceratopus και θα πρέπει να τους νικήσετε εύκολα. Οταν φτάσετε στο ανώτατο σημείο, κινηθείτε προς τα δεξιά και θα βρείτε τη φωλιά. Εδώ αφήνετε το μωρό T-Rex.



Από το σημείο αυτό, κινηθείτε λίγο κάτω και δεξιά. Σκοτώστε τους Hunters και ελευθερώστε τον T-Rex.

Η ομάδα θα χάσει την επικοινωνία λόγω καταστροφής του δορυφόρου. Παρακολουθήστε το όμορφο cinematic με τον T-Rex.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ 8

Σκοπός: Πρέπει να κατασκευάσετε ένα Electronic Shed και να οδηγήσετε τα μέλη της ομάδας που θα απομείνουν σε ένα τούνελ.

Προτεινόμενη σύσταση ομάδας: Ian, Sarah, Eddie

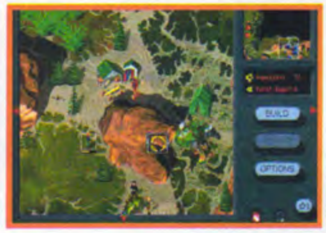
Κινηθείτε αριστερά μέχρι τη βάση των Hunters και καταστρέψετε τη με τις αρχικές δυνάμεις σας.



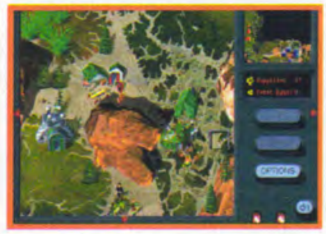
Κατασκευάστε μια Base Camp και μία Tent. Συλλέξτε τα supplies, στα οποία θα βρείτε ένα armor upgrade.



Κινηθείτε όλο αριστερά και συλλέξτε τα supplies που βρίσκονται κάτω από τα χόρτα.



Κατασκευάστε ένα Tool Shed και κάνετε upgrade το Base Camp.



Κατασκευάστε ένα Electronics Shed.

Με όλα τα μέλη της ομάδας κινηθείτε όλο αριστερά, μέχρι την κάτω αριστερή γωνία.



Αγνοώντας όλες τις εχθρικές μονάδες, κινηθείτε όλο επάνω μέχρι το τούνελ. Η αποστολή τελειώνει.

Προτού τελειώσετε την αποστολή μπορείτε με τον Stegasaurus να κινηθείτε μέσα στα χόρτα και να σκοτώσετε τους Raptors.



Υστερα, μπορείτε να συλλέξετε τα αυγά Raptors για επόμενες αποστολές. Οι Raptors είναι σαρκοφάγοι, ταχύτατοι και θανάσιμοι. Αξίζει τον κόπο να κάνετε τη μικρή αυτή διαδικασία και τα αυγά θα φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα στην τελευταία αποστολή.



ΑΠΟΣΤΟΛΗ 9

Σκοπός: Πρέπει να ελευθερώσετε τους επτά φυλακισμένους δεινόσαυρους (φιλικούς και άγριους) και μετά να οδηγήσετε τα μέλη της ομάδας που θα απομείνουν στο σκελετό του Brachiosaur.

Προτεινόμενη σύσταση ομάδας: Ian, Sarah, Eddie, Nick

Η αποστολή αυτή διαδραματίζεται στην Κοιλάδα του Θανάτου και στη συνέχεια θα ανακαλύψετε γιατί λέγεται έτσι. Δεν μπορείτε να κατασκευάσετε κτίρια γιατί δεν υπάρχουν καθόλου supplies. Αυτό που πρέπει να κάνετε σε όλη τη διάρκεια της αποστολής είναι να κινείστε διαρκώς, ελευθερώνοντας δεινόσαυρους.

Μέσα στο επίπεδο υπάρχουν τόσο άγριοι δεινόσαυροι όλων των ειδών (ακόμα και T-Rex) όσο και Hunters με οχήματα ή πεζοί.

Η βάση των Hunters βρίσκεται αριστερά στο χάρτη.

Μόλις έχετε ελευθερώσει όλους τους δεινόσαυρους πρέπει να κινηθείτε στο επάνω αριστερό άκρο του χάρτη όπου βρίσκεται ο σκελετός του Brachiosaur. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα κυνηγητό και όχι για μια ολοκληρωμένη αποστολή.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ 10

Σκοπός: Πρέπει να κατασκευάσετε ένα Science Lab, να ελευθερώσετε τον Eddie και να τον οδηγήσετε στο Power Plant.

Προτεινόμενη σύσταση ομάδας: Οσο περισσότερους μπορείτε.

Κατασκευάστε μία Base Camp, ένα Tool Shed στο αρχικό σημείο και κάνετε upgrade την Base Camp.



Κινηθείτε λίγο αριστερά και πάνω, και συλλέξτε τα supplies.

Κατασκευάστε ένα Incubator και ένα Shelter.



Επάνω από τη βάση υπάρχουν δύο φωλιές με αυγά. Η



μία περιέχει αυγά Compsognathus και η άλλη Stegasaurus.



Συλλέξτε τα με προσοχή στους Stegasaurus που θα επιτεθούν.

Κινηθείτε όλο αριστερά και περίπου στη μέση του ύψους του χάρτη. Καταστρέψτε τη μικρή βάση. Συλλέξτε τα αυγά T-Rex.



Εκκολάψτε τα αυγά. Μόλις αποκτήσετε τους T-Rex, τα πράγματα θα γίνουν αρκετά εύκολα για εσάς. Πρόκειται για εκπληκτικά δυνατούς και γρήγορους σαρκοφάγους δεινόσαυρους.

Κινηθείτε αριστερά και επάνω, λίγο κάτω και δεξιά από το σημείο όπου βρίσκεται ο Eddie. Επιτεθείτε στον T-Rex με τους δικούς σας T-Rex. Συλλέξτε και αυτά τα αυγά T-Rex. Εκκολάψτε τα.



Επάνω από τη φωλιά αυτή βρίσκονται αυγά Dilophosaurus. Συλλέξτε τα και εκκολάψτε τα.



Ακόμα πιο πάνω θα βρείτε το airdrop point όπου μπορείτε να συλλέξετε supplies.



Supplies και ένα Damage upgrade μπορείτε να βρείτε επίσης και στην κάτω αριστερή γωνία του χάρτη, αλλά προσοχή στον Triceratopus που βρίσκεται εκεί.

Στην επάνω αριστερή γωνία του χάρτη καταστρέψτε τη βάση καθώς και όλους τους Hunters με τους T-Rex. Ελευθερώστε τον Eddie καταστρέφοντας το φράχτη.



Κατασκευάστε ένα Electronics Shed.



Κατασκευάστε ένα Science Lab. Αυτό χρειάζεται πενήντα resource units, τα οποία θα μπορείτε να μαζέψετε από το airdrop point όπου και ανανεώνονται τακτικά.



Στην επάνω δεξιά γωνία του χάρτη υπάρχουν αυγά Stegasaurus και supplies που φυλάγονται από Stegasaurus.

Με τους T-Rex κινηθείτε από το κέντρο του χάρτη πάνω, δεξιά και μετά κάτω, καθαρίζοντας το δρόμο από ό,τι συναντήσετε.

Οταν φτάσετε στο πιο αριστερό σημείο του χάρτη και περίπου στο μέσο του ύψους του, θα πρέπει να βρείτε έναν T-Rex. Σκοτώστε τον και κινηθείτε αριστερά.

Επιστρέψτε με έναν T-Rex στο σημείο όπου είναι ο Eddie και μαζί με αυτόν κινηθείτε στο Power Plant.

BONUS LEVEL

Σκοπός: Πρέπει να οδηγήσετε τη μητέρα T-Rex μέσα από τους δρόμους του San Diego να συναντήσει το μωρό της στα αμπάρια ενός πλοίου στο λιμάνι.



Ξεκινάτε μέσα σε ένα μικρό μέρος σαν στάδιο. Κινηθείτε κάτω και αριστερά μέχρι την πιο αριστερή πλευρά του χάρτη. Το πλοίο βρίσκεται περίπου στο μέσο της κάθετης απόστασης.



Μόλις δείτε το πλοίο, πλησιάστε το. Θα ακολουθήσουν συγκινητικές στιγμές. ■


PIXEL
Next Generation
ΤΑ ΠΙΟ
ΚΑΥΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΠΑΙΖΟΝΤΑΙ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ
ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΙΟΥΛΙΟΥ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ
ΑΦΙΕΡΩΜΑ
➤ E3: Η μεγαλύτερη έκθεση παιχνιδιών στον πλανήτη. Οι καινούριες κονσόλες, τα νέα παιχνίδια και ό,τι άλλο θέλετε να ξέρετε.
REVIEWS
➤ Circuit Brakers
➤ Tenchu
➤ NBA Pro 98
➤ Vigilante 8
➤ Road Rash 3D
➤ Total NBA 98
➤ Bloody Roar
➤ NBA Pro 98
➤ Kobe Bryant NBA Courtside
➤ Bomberman Hero
➤ Bio Freaks
➤ Bust a Move
PREVIEWS
➤ Earthworm Jim 3D
➤ Or Die Trying
➤ Mortal Kombat 4
➤ Conker 64
PLAY THE GAME
➤ WORLD CUP 98: Επειδή δεν αρκεί το ταλέντο για να κατακτήσετε την κούπα.
➤ FORSAKEN: Χάρτες, κόλπα και συμβουλές για να αντιμετωπίσετε όλα τα διαστημικά αποβράσματα στο μαγικό κόσμο του Forsaken.
➤ NAGANO WINTER OLYMPICS: Αν το καλοκαίρι σας αρέσει το βουνό, πάρτε μαζί το N64 και διαβάστε τον special οδηγό μας για το Nagano Winter.
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ GAME CONSOLES

ULTIMA ON LINE

ADVENTURER'S GUIDE TO BRITANNIA

Συνεχίζοντας επάξια το θρύλο των Ultima, η Origin παρουσίασε ένα πραγματικό "διαμάντι" στο χώρο του on-line gaming, ένα παιχνίδι που άλλαξε για πάντα τον τρόπο που παίζουμε τα computer games στο Δίκτυο. Στον οδηγό αυτό θα βρείτε πολύτιμες πληροφορίες για τους χαρακτήρες του Ultima OnLine, συμβουλές για τη σύνδεσή σας στο Δίκτυο, χάρτες των πόλεων και των moongates της Britannia, καθώς και γενικά hints για διάφορα σημεία του παιχνιδιού.

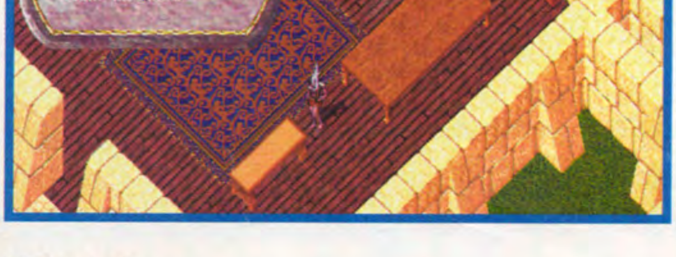
του Ανδρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Η ιδέα να γράψω έναν Adventurer's Guide to Britannia γεννήθηκε στο μυαλό μου, αφού είχα ήδη σκοτωθεί δύο φορές μέσα σε ελάχιστα λεπτά και ενώ είχα διαμορφώσει έναν αρκετά καλό χαρακτήρα. Η κλασική έκφραση "δάσκαλε που δίδασκες και νόμο δεν εκράτεις..." με έπεισε ότι θα ήταν χρήσιμο να επιχειρήσω να μεταφέρω στις σελίδες του περιοδικού την πείρα που έχω αποκομίσει από την προσπάθειά μου να επιζήσω στον σκληρό κόσμο του Ultima OnLine...

ΤΟ ΠΑΘΗΜΑ... ΜΑΘΗΜΑ

Τι έκανα και την πάτησα σαν πρωτάρης; Πολλά και τίποτα.

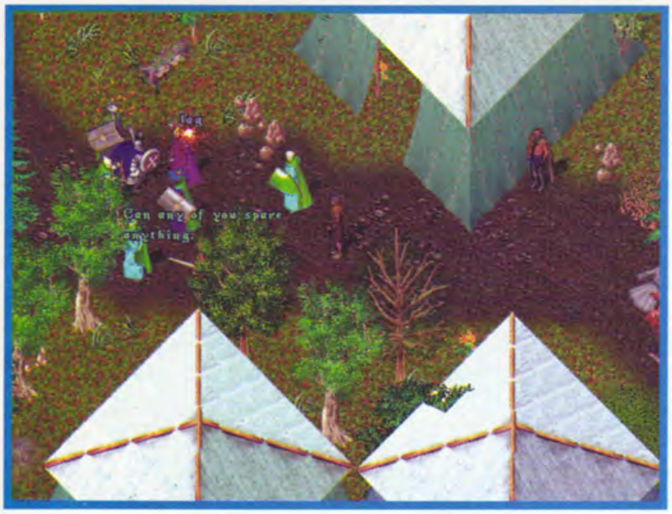




RPG

Ακούγεται παράδοξο, ωστόσο είναι αληθινό. Απλώς παραβίασα τον πιο βασικό κανόνα των on-line RPGs: Να μην παίζεις ΠΟΤΕ ΜΟΝΟΣ ΣΟΥ. Μέχρι τώρα έπαιζα πάντα παρέα με έναν φίλο, κάτι δύσκολο βέβαια, αφού έπρεπε να βρίσκουμε κοινές ώρες, ωστόσο -πιστέψτε με- ήταν η πιο αποτελεσματική μέθοδος για να γλιτώσεις στον ΠΟΛΥ ΣΚΛΗΡΟ κόσμο της Online Britannia. Καθώς ο φίλος μου δεν είχε καθόλου χρόνο εκείνες τις μέρες, σκέφτηκα να προσπαθήσω μόνος μου: "Σιγά, τι θα πάθω. Θα μπω καμιά ωρίτσα, για να φρεσκάρω τη μνήμη μου και να τραβήξω τις απαραίτητες για το άρθρο φωτογραφίες, και θα φύγω σαν κύριος." Κούνια που με κούναγε!

Είχα μπει περίπου 7 λεπτά στο παιχνίδι, όταν έφαγα το πρώτο αστροπελέκι. Η γραμμή στην αρχή κόλλησε, ο χαρακτήρας μου ακινητοποιήθηκε και εγώ, παριστάνοντας τον αμέριμνο και σφυρίζοντας αδιάφορα, παρακαλούσα να ξεκινήσει πάλι: "Ελα, παλικάρι μου, κάνε κάτι για να δείξουμε πόσο καλοί είμαστε ..." και κάτι τέτοια, αλλά πού αυτός... Είχε μείνει με το βήμα μετέωρο σαν πελαργός. Και σαν να μην έφτανε αυτό, έπειτα από περίπου δύο λεπτά "έπεσε" η γραμμή. Είχα κατεβάσει όλα τα γνωστά "ρητά" που χρησιμοποιούμε σε αυτές τις περιπτώσεις, κόντευα να σπάσω το πληκτρολόγιο (όχι την οθόνη γιατί την ακριβοπλήρωσα), όταν με τα πολλά ξανασυνδέθηκα. Οταν μπήκα στον server του Ατλαντικού (εκεί





έπαιζα μέχρι που έπαθα το ατύχημα) και ξεκίνησε το παιχνίδι, έφαγα τη σφαλιάρα της ζωής μου. Ο χαρακτήρας μου ήταν νεκρός!!! Δεν μπορούσα να το πιστέψω, κουνήθηκα στην καρέκλα μου, αλλά το μήνυμα, μήνυμα... Εχασα για μια στιγμή το φως μου, η πίεση ανέβηκε και εγώ δεν ξέρω πού, ο Βαγγέλης και τα άρθρα του άκουσαν όλες τις κατάρες που υπάρχουν στον Γαλαξία μας. Προσπάθησα να ηρεμήσω και να σκεφτώ τι θα κάνω, αλλά δεν τα κατάφερα. ΜΑ ΝΑ ΠΕΘΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟ LAG! Το διάβαζα, αλλά δεν το πίστευα. Μέχρι τώρα, αν σκοτωνόμουν σε μία μάχη, επέλεγα τη διαδικασία του φαντάσματος, την οποία μου είχε προτείνει ο φίλος μου, ο οποίος είχε και έχει πολύ μεγαλύτερη εμπειρία στο παιχνίδι από εμένα, και το

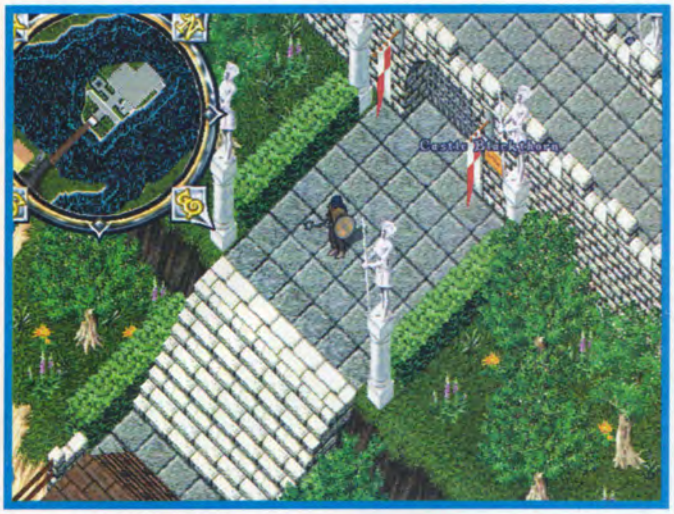


έπραττα χωρίς να το πολυσκεφτώ. Τι στο καλό την ήθελα τη σκέψη και δεν έκανα ό,τι τόσες φορές; Μέχρι τώρα είχα σκοτωθεί αρκετές φορές. Είχα όμως πάντα το φίλο μου (και αυτός εμένα) και στις περιπτώσεις αυτές βοηθούσε ο ένας τον άλλο, φυλάγοντας τα πράγματά του. Ο άλλος, ως φάντασμα, έψαχνε να θεραπευτεί, είχαμε δε ορίσει και ένα σταθερό μέρος που θα συναντιόμασταν σε αυτές τις περιπτώσεις. Τα καταφέρναμε αρκετά καλά, αν και η όλη διαδικασία ήταν πολύ κουραστική. Τώρα όμως ήμουν μόνος και είχα ΜΕΓΑΛΗ ΠΙΕΣΗ ΧΡΟΝΟΥ... Αποφάσισα, λοιπόν, να δοκιμάσω να "ξαναγεννηθώ-αναστηθώ" χάνοντας φυσικά όλα τα extra points που είχα, μια και ήθελα να "ζήσω" και αυτή την εμπειρία για να δω πώς είναι. Ετσι, επέλεξα το "instant resurrection". Δεν το ξανακάνω που να μου δίνουν όλο το χρυσάφι του κόσμου! Δεν τα έχω με τον εαυτό μου μόνο επειδή έχασα όλα τα extra points, αλλά γιατί ΔΕΝ είχα κάνει παρά 20-25 βήματα νότια, όταν σχεδόν από το πουθενά πετάγονται δύο τύποι και με κάνουν σκορδόψωμο σε χρόνο μηδέν. Και να σκεφτείς ότι με έφαγαν "λάχανο" σε προστατευμένη υποτίθεται περιοχή...

Ο λόγος λοιπόν που χρησιμοποίησα στην αρχή το ρητό "δάσκαλε που δίδασκες και







νόμο δεν εκράτεις ...", είναι διότι, ενώ όλα αναφέρονται στο manual και είμαι εκείνος που επιμένω κάθε φορά να μην ξεκινάτε ένα παιχνίδι εάν προηγουμένως δεν έχετε μελετήσει καλά το εγχειρίδιο, αγνόησα τον κανόνα. Ακολουθώντας ενστικτωδώς μέχρι τώρα την επιλογή του φίλου μου να επανέρχομαι στη ζωή, δεν είχα διαβάσει ΚΑΘΟΛΟΥ το σχετικό κεφάλαιο του manual. Στερνή μου γνώση να σ' είχα πρώτα...

Οταν περιέγραψα τηλεφωνικώς στο φίλο μου τι έπαθα, το τηλέφωνο... κόντεψε να απογειωθεί από τα ουρλιαχτά του. ΤΟ ΤΙ ΚΟΣΜΗΤΙΚΑ ΕΠΙΘΕΤΑ ΑΚΟΥΣΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΥΑΛΟ ΜΟΥ ΔΕΝ ΛΕΓΕΤΑΙ. Με έβριζε για αυτό που έκανα (είπα και εγώ να αυτενεργήσω, σαν παιδί που είμαι...), για τις ώρες που έχασε μαζί μου, για το ότι πρέπει τώρα να με περιμένει να ξαναδυναμώσω, μια μουρμούρα και μια γκρίνια άνευ προηγουμένου. Αυτοί οι φίλοι μερικές φορές είναι σκέτο δηλητήριο!

Αναγκαστικά, λοιπόν, φτιάχνω έναν χαρακτήρα από την αρχή. Είναι ευκαιρία να σας μεταφέρω την εμπειρία που έχω αποκτήσει μέχρι τώρα (έχω φτιάξει συνολικά 17 χαρακτήρες, αν θυμάμαι καλά), επισημαίνοντας τι πρέπει να κάνει κάποιος όταν ξεκινά το παιχνίδι, ώστε στο βαθμό του δυνατού και τα λάθη να αποφύγει και πολύτιμο χρόνο να μη χάσει (γιατί χρόνο θα χάσει έτσι κι αλλιώς).

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Καταρχήν, προσπαθήστε να κάνετε το maximum install των 550MB! Ξέρω ότι ακούγοντας





κάποιος για 1/2GB παθαίνει "ταραχή", αλλά -πιστέψτε μεθα κερδίσετε πολλά σε ό,τι αφορά την απόδοση του παιχνιδιού. Φροντίστε να εξοικονομήσετε χώρο στον (τους) σκληρό σας - άλλωστε σήμερα λίγο-πολύ οι περισσότεροι διαθέτουμε σκληρό δίσκο άνω των 2GB. Το πλήρες install τοποθετεί αρκετά "κρίσιμα" αρχεία σε αυτόν και έτσι χρησιμοποιείτε λιγότερο το CD.

Εν συνεχεία, επιβάλλεται να δεχθείτε ότι, αν θέλετε να "παίζεται" το παιχνίδι, δεν πρέπει επιχειρήσετε ποτέ να συνδεθείτε με ταχύτητα μικρότερη των 28.8Kbps. Η εμπειρία που θα ζήσετε, συνδεόμενοι με μικρότερη ταχύτητα, θα είναι χειρότερη από τα βάσανα του Προμηθέα.

Η επόμενη κίνησή σας είναι να πάρετε το πρόγραμμα UO Trace και να ξεκινήσετε μαζί του τις δοκιμές. Καλό είναι να κάνετε δοκιμές 5-6 μέρες και να σημειώσετε από ποιους servers έχετε τα καλύτερα αποτελέσματα. Το τονίζω αυτό διότι, αν ακολουθήσετε αυτήν τη διαδικασία μόνο μία φορά, δεν είναι καθόλου σίγουρο ότι θα σας οδηγήσει σε ασφαλή συμπεράσματα.

Επίσης, έχετε υπόψη σας ότι αρκετοί providers τώρα πια βγαίνουν με μεγαλύτερες γραμμές ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ στην Αμερική, κάτι που σημαίνει ότι θα έχετε καλύτερη σύνδεση, αν δοκιμάσετε να συνδεθείτε εκεί (άρα πρέπει να μάθετε καλά τις διαφορές της ώρας), παρά με κάποιον που είναι στην Ευρώπη. Προετοιμαστείτε επίσης για το εξής: Στο Ultima On Line (όπως και σε όλα τα online games) ΘΑ ΓΝΩΡΙΣΕΤΕ ΝΕΟΥΣ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ από διαφορετικές χώρες. Το καλύτερο πρόγραμμα λοιπόν για τη συνεννόησή σας με τρίτους είναι το ICQ (έτσι κι αλλιώς είναι πολύ της μόδας τελευταία). Φυσικά, δεν πρόκειται να σας εξηγήσω στο παρόν άρθρο τη λειτουργία του, πρόκειται όμως για το πιο αποτελεσματικό μέσο για να ανταλλάσσεις μηνύματα, να κανονίζεις συναντήσεις, να μαθαίνεις αν και πότε μπήκε στο Internet κάποιος γνωστός σου κ.λπ. Τελευταία, αρκετοί φίλοι από την Adventure Magic (http://www.compulink.gr/games), με περισσότερες διεθνείς γνωριμίες από εμένα που δεν είμαι ιδιαίτερα κοινωνικός, με πληροφορούν ότι έχει αρχίσει να χρησι-

Ultima On Line



μοποιείται ευρέως για την αποστολή ΑΜΕΣΩΝ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ μεταξύ χρηστών.

Τέλος, πάρτε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ το MANUAL του παιχνιδιού ΚΑΙ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΤΟ ΕΚΤΥΠΩΣΕΤΕ. Καταλαμβάνει 39 σελίδες, αλλά χωρίς αυτό δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα το ουσιαστικό. Προτού ξεκινήσετε λοιπόν το παιχνίδι, αφιερώστε λίγες ώρες ή μέρες, ανάλογα με το χρόνο σας, στο προσεκτικό διάβασμα του manual. Οσο πιο προσεκτικά το διαβάσετε τόσο καλύτερα θα τα καταφέρετε.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΤΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΑΣ

Η δημιουργία του χαρακτήρα σας είναι από τις πιο δύσκολες στιγμές του παιχνιδιού, διότι δεν γνωρίζετε τι κάνει η α' ή η β' επιλογή όσο και αν έχετε ασχοληθεί με RPGs. Ο τρόπος με τον οποίο θα φτιάξετε το χαρακτήρα σας, ποια χαρακτηριστικά δηλαδή θα ενισχύσετε και ποια όχι, θα παίξει καταλυτικό ρόλο στη συνέχεια της προσπάθειάς σας.

Ετσι, βασανίστε αρκετά το μυαλό σας, πάρτε χαρτί και μολύβι και κρατήστε σημειώσεις. Σχεδόν όλοι οι χρήστες τον πρώτο χαρακτήρα, έπειτα από λίγο καιρό, τον "πετάνε", για να δημιουργήσουν έναν άλλο καλύτερο με βάση την εμπειρία που έχουν ήδη αποκτήσει.



Σημειώστε το εξής: Στο Ultima On Line, ως κλασικό RPG, η σχεδίαση του χαρακτήρα αποτελεί την πιο σημαντική διαδικασία, καθώς αυτός θα αντιδρά ανάλογα με τα χαρακτηριστικά που ΗΔΗ του έχετε δώσει. Σκεφθείτε, λοιπόν, πολύ καλά και μην περάσετε βιαστικά αυτό το στάδιο, όπως έκανα την πρώτη φορά που δοκίμασα λόγω της ανυπομονησίας μου να δω το παιχνίδι. Οι επιλογές σας στο σημείο αυτό θα επιδράσουν στην εμφάνισή σας (έχω ακούσει τρελές ιστορίες, αν και δεν έχω προσωπική εμπειρία - μέχρι και "καμάκια" γίνονται ανάλογα με τα χρώματά σου, λένε...), στα χαρακτηριστικά σας (στην περίπτωσή μας αυτά είναι κυρίως τα strength, dexterity και intelligence), στα βασικά skills (ικανότητες), βάσει των οποίων ο χαρακτήρας θα έχει στο παιχνίδι ένα βασικό επάγγελμα, καθώς επίσης στην πόλη από την οποία θα ξεκινήσετε (πολύ σημαντικό, αν και δεν τις έχω δοκιμάσει όλες).

Αφού λοιπόν επιλέξετε την εμφάνισή σας, περνάτε στην επόμενη οθόνη όπου πρέπει να κατανείμετε 65 πόντους στα strength, dexterity και intelligence. Καθένα από αυτά επιδρά και σε ένα δευτερεύον χαρακτηριστικό σας. Επίσης προσέξτε καλά τα ακόλουθα: Το strength (δύναμη) καθορίζει άμεσα την ποσότητα των hit points σας, το dexterity (επιδεξιότητα) την αντοχή σας και, το πιο σημαντικό, το intelligence (ευφυΐα) τη μαγική σας δύναμη (mana). Αφιερώστε αρκετό χρόνο, λοιπόν, στη διαδικασία αυτή. Επισημαίνεται, δε, ότι το να ανεβάσετε τα χαρακτηριστικά σας πάνω από αυτά τα επίπεδα απαιτεί πολύ κόπο και χρόνο. Το τελευταίο μάλιστα είναι το πιο σημαντικό, καθώς στα on-line παιχνίδια πληρώνεις το χρόνο.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ & SKILLS

Επισημαίνεται ότι τα skills είναι η "καρδιά" του Ultima On Line. Οτιδήποτε θέλεις να κάνεις βασίζεται σε κάποιο skill. Ξεκινώντας, τα skills σου θα είναι στο minimum επίπεδο. Το τονίζω ξανά αυτό γιατί η δημιουργία ενός χαρακτήρα είναι δύσκολη υπόθεση και απαιτεί προσοχή.

Αφού λοιπόν τελειώσεις με τη δημιουργία του χαρακτήρα σου, ξεκινάς το παιχνίδι. Ο χαρακτήρας σου θα έχει οπωσ-









δήποτε ένα backpack, ρούχα και ένα μαχαίρι εξάσκησης. Ο εξοπλισμός σου έχει σχέση με τα 3 skills που έχεις επιλέξει. Επί παραδείγματι, ο τοξότης θα ξεκινήσει με ένα τόξο και βέλη, ενώ εάν έχεις διαλέξει επιπλέον Cartography ξεκινάς με λευκούς χάρτες και πυξίδα.

Κάθε φορά που χρησιμοποιείς επιτυχημένα ένα skill σου, ανεβάζεις το συγκεκριμένο skill level. Φυσικά, θα χρειαστεί πολλή προσπάθεια για να γίνει ορατή αυτή η αλλαγή σε πόντους.

Σημειωτέον επίσης ότι μερικά skills ανεβαίνουν πολύ πιο εύκολα από κάποια άλλα. Οσο πιο δύσκολο είναι ένα skill τόσο πιο πολύ θα ανέβει σε κάθε πετυχημένη προσπάθεια. Επίσης, επισημαίνεται ότι ανεβαίνοντας σε ένα skill που χαρακτηρίζει κάποιο από τα attributes σου (strength, dexterity ή intelligence), αυτή η άνοδος θα έχει άμεση επίδραση στην ανάπτυξη του αντίστοιχου attribute.

Ας δούμε όμως μερικούς χαρακτήρες και τι πρέπει να κάνουν ξεκινώντας το παιχνίδι.

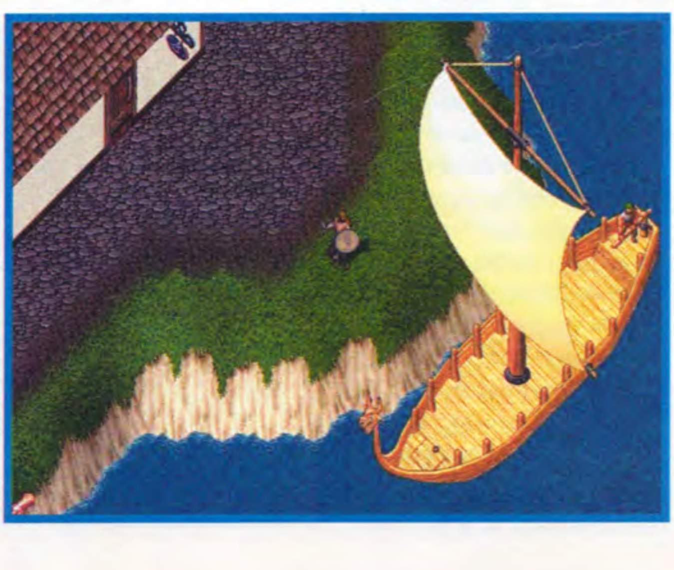
1. Assasin

Το καλύτερο μέρος για να ξεκινήσεις είναι το Trinsic ή η Britain (γενικά οπουδήποτε υπάρχει μεγάλο πλήθος από νέους χαρακτήρες). Είναι από τους πιο αδύνατους χαρακτήρες και πολύ δύσκολα θα επιβιώσει. Το πρώτο που πρέπει να κάνεις είναι να πας σε έναν σιδερά και να βρεις δουλειά. Αν τα καταφέρεις, έχεις ξεκινήσει ουσιαστικά το παιχνίδι. Εξασκήσου στο να "κρύβεσαι". Γίνε φίλος με έναν αλχημιστή, αν αυτό είναι φυσικά δυνατό. Αλλος τρόπος για να κάνεις λεφτά είναι να βρεις ένα healer και να προσφερθείς να εξετάζεις την τροφή για poisons. Αναπτύσσοντας το χαρακτήρα σου μπορείς να "πουλάς" το ταλέντο σου κυρίως στο να δηλητηριάζεις φαγητά, να συλλέγεις πληροφορίες και φυσικά να ακολουθείς ανθρώπους έξω από την πόλη για να τους "καθαρίσεις".

2. Blacksmith

Το καλύτερο μέρος για να ξεκινήσεις είναι το Minoc όπου υπάρχουν δύο σιδηρουργεία. Υπάρχει πολύ ορυκτό εκεί κοντά το οποίο μπορείς να εξορύσσεις εσύ ο ίδιος ή να αγοράζεις από άλλους.

Φρόντισε να έχεις πολύ ανεβασμένα τα skills σου, μια και θα φτιάχνεις πράγματα για τους άλλους. Να ζητάς περισσότερο μετάλλευμα από αυτό που απαιτεί η συγκεκριμένη παραγγελία, ούτως ώστε να σου μένει περίσσευμα. Η κατασκευή των όπλων είναι η πιο εύκολη διαδικασία. Σημειωτέον ότι καλό είναι να μην εμπλέκεσαι σε μάχες.



3. Mage

Το απόλυτο μέρος για να ξεκινήσει ο χαρακτήρας λέγεται Moonglow. Το πρόβλημα είναι το πώς φτάνεις εκεί. Επισημαίνεται ότι γενικά είναι καλό και το Trinsic για να ξεκινήσεις. Εί-

Ultima On Line

ναι πολύ δύσκολο σε έναν αρχάριο Mage να φτάσει στο Moonglow. Για να το κατορθώσει, πρέπει να βρει κάποιον να τον συντροφεύσει. Θα βρεις πρόσφορο έδαφος για τις υπηρεσίες σου, δηλαδή για να φτιάχνεις spells και πιο συγκεκριμένα το Resurrect spell ή spells που κτυπούν "αμέσως" όπως το fireball. Φυσικά, ως αντάλλαγμα πρέπει να παίρνεις χημικά και μαγικά είδη.

4. Ranger

Τα καλύτερα μέρη για να ξεκινήσεις είναι τα όρια των δασών ή οι δρόμοι γύρω από την Britain ή το Minoc. Το πιο απαραίτητο skill είναι το tracking. Μπορείς να βρίσκεις τέρατα για άλλους χαρακτήρες, να εντοπίζεις ενόχους και να τους φέρνεις ενώπιον της δικαιοσύνης, να σκοτώνεις ζώα με τα βέλη σου, να τα γδέρνεις με το μαχαίρι σου και να πουλάς την προβιά τους στην αγορά. Αναπτύσσοντας τα Bowcraft και Fletching μπορείς να φτιάχνεις τα δικά σου βέλη ώστε να μη χρειάζεται να τα αγοράζεις.

5. Thief

Ξεκίνα στην Trinsic αφού όλοι οι adventurers πάνε εκεί. Αν σε ενδιαφέρει το "ξαλάφρωμα", τότε σημείωσε ότι η Magincia έχει πολλούς πλούσιους. Πρόσεχε όμως γιατί αν σε πιάσουν να κλέβεις, σε εκτελούν επιτόπου. Προσπάθησε να βρίσκεσαι έξω από τις πύλες της πόλης και να κλέβεις όποιους μπορείς χωρίς να σε παίρνουν είδηση. Το καλύτερο είναι να βρεις κανένα φίλο, να αγοράσετε μαζί ένα σπίτι και να εξασκηθείτε "εντός των τειχών" χωρίς να σας βλέπουν οι φρουροί.

6. Warrior

Η πόλη σου είναι χωρίς δεύτερη σκέψη η Vesper, μια και διαθέτει έξω απ' αυτήν ένα από τα καλύτερα Inn όλου του παιχνιδιού, το Ironwood Inn. Μπορείς έτσι να φεύγεις το πρωί για τα δάση, να σκοτώνεις μερικά ζώα και να γυρνάς στην αγορά για να τα πουλήσεις. Η εξάσκηση είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την επιβίωσή σου. Αν θέλεις λοιπόν χρήματα, τότε κυνήγησε. Φυσικά μην ξεχνάς ότι τα διάφορα Dungeons έχουν δημιουργηθεί σχεδόν αποκλειστικά για σένα.

7. Trader

Ξεκινάς φυσικά στην Britain, τον παράδεισο του εμπορίου. Ο καλύτερος τρόπος για να ταξιδεύεις είναι μέσω των moongates. Γενικά είναι από τους πιο δύσκολους χαρακτήρες στο να επιζήσουν.



8. Healer

Ξεκινάς στην Britain ή την Trinsic. Θα έχεις σίγουρη δουλειά, αφού πάρα πολλοί μπλέκουν σε μάχες.

Αν πρόκειται να ταξιδεύεις, τότε ανάπτυξε το tracking. Σε συνδυασμό με το Forensic Evaluation θα διαμορφώσεις ένα από τα καλύτερα skills του παιχνιδιού.

Φυσικά, το πρώτο που έχεις να κάνεις είναι να πας στις πύλες της πόλης και να θεραπεύσεις τους πληγωμένους. Εξυπακούεται ότι δεν βγαίνεις μόνος έξω από την πόλη καθώς πεθαίνεις σχεδόν αμέσως.

9. Bard

Το καλύτερο Music Hall υπάρχει στην Britain. Θα ταξιδεύεις μόνο με γκρουπ. Για σένα υπάρχει μόνο μία λέξη: ΕΞΑΣΚΗΣΗ. Ανάπτυξε τα Peacemaking και Provocation. Για να βρεις εύκολα χρήματα, πήγαινε στο δάσος και με το Provocation βάλε τα ζώα να τσακωθούν μεταξύ τους. Μετά πουλάς τα ζώα και κερδίζεις χρήματα.

10. Αλχημιστής

Φυσικά και ξεκινάς στο Moonglow. Ως πόλη διαθέτει τα περισσότερα πλεονεκτήματα για σένα. Πρέπει το συντο-





RPG

μότερο δυνατόν να εξοικειωθείς με τα μαγικά και μη είδη.

HINTS ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΤΟΜΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΙΣΧΥΡΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

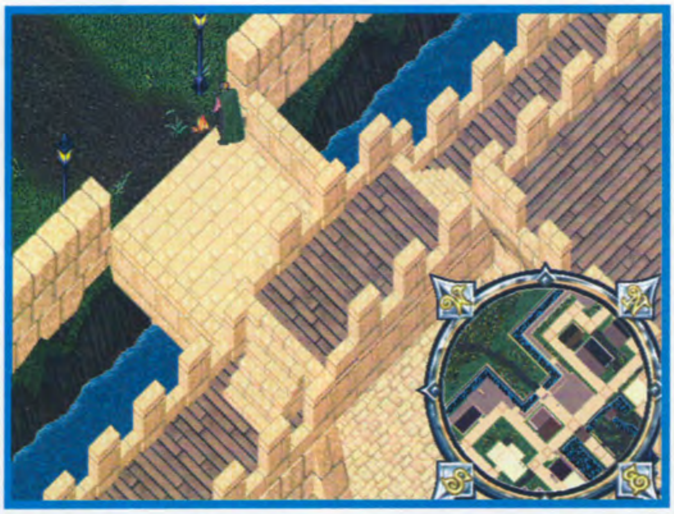
1. Ξεκινώντας διάλεξε, αν θέλεις, για χαρακτήρα τον Warrior.

Είναι πολύ δυνατός και τα tactics/swordsmanship/macefighting skills είναι ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ εύκολο να τα ανεβάσεις, συγκριτικά πάντοτε με τα αντίστοιχα των άλλων χαρακτήρων.

2. Οι υπόλοιποι χαρακτήρες εκτός του Warrior ανταποκρίνονται περισσότερο στο αληθινό πνεύμα ενός RPG. Γι' αυτό αν είσαι φίλος του είδους προτίμησε κάποιον άλλο χαρακτήρα.

3. Για να πάρεις το maximum δυνατό από έναν χαρακτήρα, προτίμησε να βάλεις στο magery 50 και άλλα 50 στο tailoring.

Οι 50 πόντοι στο magery είναι ιδιαίτερα κρίσιμοι, μια και επιτρέπουν στον παίκτη να κάνει cast το spell RECALL, ένα life-saver spell του τέταρτου κύκλου. 50 πόντοι στο tailoring σου επιτρέπουν να κάνεις ραπτική με λιγότερη "χασούρα", μια και θα μπορείς να χρησιμοποιείς το μαλλί με πολύ καλύτερα αποτελέσματα,



καταναλώνοντας έτσι λιγότερο υλικό.

4. Μπορείς επίσης, αν θέλεις, εκτός των 50 πόντων στο magery, να χωρίσεις τους υπόλοιπους στα resisting spells και σε ένα από τα money-making skills. Τα resisting spells είναι πάρα πολύ δύσκολο να ανεβούν, τουλάχιστον με τα τελευταία patches, γι' αυτό συμφέρει αρκετούς χρήστες να τα έχουν από την αρχή του παιχνιδιού.

5. Οσον αφορά στα attributes, μία πρόταση είναι να μη βάλεις τίποτα το ιδιαίτερο στο dexterity. Ο λόγος είναι απλός. Το dexterity είναι το πιο εύκολο να ανεβεί χαρακτηριστικό. Για να καταλάβεις τη διαφορά σού λέω το εξής: Ξεκινώντας με dexterity 10 έως 15, μπορείς πολύ εύκολα να το ανεβάσεις στο 50, όταν την ίδια στιγμή το strength θα μπορέσεις, ξεκινώντας από 20, να το πας το πολύ 35.

ΤΡΟΠΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΝΕΙΣ ΧΡΗΜΑΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΝΟΜΙΜΑ

1. Από τα πιο συμφέροντα επαγγέλματα είναι αυτό του ράφτη. Ανέβασε τα tailor skills σου με ένα tinker, αλλά μην ξεχνάς να μαζεύεις χρήματα για να αγοράζεις υφάσματα, είδη ραψίματος, ψαλίδια και μαλλί... Πρώτα χρησιμοποίησε τα sewing kit, μετά τα ψαλίδια και μετά όπως επιθυμείς. Πούλησε τα προϊόντα σου σε ένα κατάστημα ρούχων ή όπου αλλού βρεις.

2. Γράψε ένα βιβλίο (ευκαιρία να γίνεις και συγγραφέας) και μετά πούλησέ το στους scribes.

3. Αγόρασε μερικά scrolls, potions, runes και μετά πούλησέ τα σε άλλους. Πολύ συχνά θα σου αποφέρουν πολλά χρήματα.

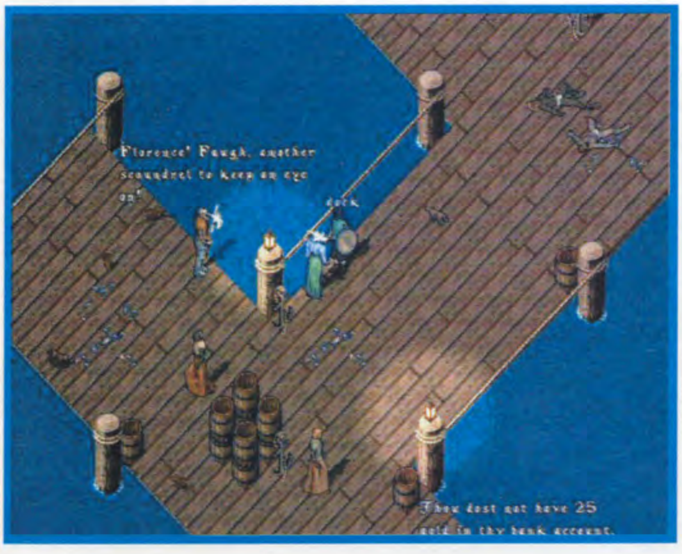
4. Πολέμησε όσο πιο πολύ μπορείς. Πούλησε τα bones και τα εντόσθια των ζώων και θα κερδίσεις χρήματα.

ΠΟΛΕΙΣ & MOONGATES

Οι πόλεις παίζουν καθοριστικό ρόλο στη "ζωή" του Ultima On Line, καθώς σε αυτές όχι μόνο όλοι οι παίκτες ξεκινούν το παιχνίδι τους αλλά, επιπλέον, κυρίως εκεί πλάθουν το χαρακτήρα τους στα πρώτα βήματά τους.

BRITAIN: Η ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ

Ακριβώς επειδή είναι η πρωτεύουσα, εδώ θα βρείτε σχεδόν οτιδήποτε θελήσετε. Φυσικά εδώ βρίσκεται και το κάστρο/σπίτι του περίφημου Lord British, στα δυτικά της πόλης καθώς και η κατοικία/κάστρο





ULTIMA ON LINE



του Blackthorn, στα βόρεια της πόλης.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Το κάστρο του Lord British στα δυτικά.
- Το κάστρο του Blackthorn στα βόρεια.
- Ενα νεκροταφείο στα βορειοδυτικά.
- Μία shrine στο κέντρο της πόλης.
- Ενα πάρκο στο ανατολικό μέρος της πόλης.
- Παραλία στα νότια.
- Πολλές φάρμες έξω από την πόλη, προς τα δυτικά.

BUCCANEER'S DEN: ΤΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΩΝ THIEVES

Το Buccaneer's Den είναι ο παράδεισος των κλεφτών, καθώς υπάρχει παντελής απουσία φρουρών από το νησί. Εδώ επιζούν μόνο οι δυνατοί. Φυσικά, είναι από τα καλύτερα μέρη για μαθητευόμενους κλέφτες που θέλουν να ανεβάσουν τα χαρακτηριστικά τους.

Σημειώστε ότι εδώ έρχεστε μόνο με πλοίο/βάρκα.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Μυστικές σπηλιές κάτω από την πόλη.
- Το περίφημο "σιδεράδικο" Cutlass Smithing στα βορειοδυτικά.

COVE

Ιδανικό μέρος για όσους θέλουν να εξασκηθούν στο fighting, αφού εδώ μένει μία δυνατή φυλή των Orcs. Υπάρχουν επίσης training dummies για εξάσκηση.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Το Orc Fortress στους λόφους νότια από την πόλη.
- Μία σπηλιά στα βόρεια.

JHELOM: AGENTS OF FORTUNE

Από τα καλύτερα μέρη για να ξεκινήσετε να ασκείτε το "επάγγελμά" σας, αν είστε fighter ή blacksmith. Ούσα ιστορικά μία πόλη πολεμιστών, έχει στο κέντρο της ένα πολύ μεγάλο duelling pit, όπου κάθε αρχάριος μπορεί να εξασκήσει τα fighting skills του. Το μέρος αποτελείται από τρία νησιά. Η πόλη είναι στο μεσαίο, το βόρειο έχει φάρμες και ψαράδες, ενώ το νοτιότερο έχει αρκετά μαγαζιά καθώς και ένα magic shop.

Ενώ στο κεντρικό νησί μπορείτε να φθάσετε και μέσω των moongates, στα άλλα δύο νησιά προσεγγίζετε μόνο με βάρκα.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Duelling pit στο κέντρο της πόλης.
- Moongate στο ανατολικό μέρος του νησιού.
- Νεκροταφείο στα βορειοδυτικά του νησιού.
- Το magic shop στο νότιο νησί.

MAGINCIA

Η Magincia είναι ένα νησί και έχει μία moongate στη δυτική μεριά της. Πολύ καλό μέρος για εξόρυξη υλικών αλλά και για να αγοράσετε διάφορα πράγματα.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Moongate στα δυτικά του νησιού, στο δάσος.
- Σημαντικά κτίρια στα νότια.

MINOC

Ο παράδεισος όσων ενδιαφέρονται για τις τέχνες του mining και του blacksmithing. Μπορείτε να αγοράσετε ένα pickaxe ή ένα shovel στους provisioners της πόλης και μετά να πάτε για "σκάψιμο" ore στα ανατολικά ή στα βόρεια της πόλης. Το ore μπορεί να γίνει εύκολα πανοπλία σε ένα σιδεράδικο, αν φυσικά έχει το αντίστοιχο skill αρκετά αναπτυγμένο.

Για όσους έχουν λεφτά, στα βόρεια της πόλης υπάρχει ένας πολύ πλούσιος σε ζώα στάβλος. Εκεί μπορείτε να αγοράσετε σχεδόν ό,τι θέλετε.

Είναι πάρα πολύ εύκολα προσβάσιμο από τις Cove και Britain (βρίσκεται στα βορειοανατολικά τους) αλλά και από το Vesper, καθώς βρίσκεται βορειοδυτικά του. Σημειώστε ότι ανάμεσα στις Minoc και Vesper υπάρχει μία moongate.

Καταστήματα της πόλης:

Είδος	Ονομα
Animals	Stables
Armory	Warriors Battle Gear
Blacksmith	The Forgery
Healer	The Healing Hand
Inn	The Barnacle
Music	The Mystical Lute
Provisioner	The Old Miner's Supplies
Provisioner	The Survival Shop
Sawmill	The Oak Throne
Slaughterhouse	The Slaughtered Cow
Tanner	The Stretched Hide
Tinker	Gears and Gadgets

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Moongate στα νοτιοανατολικά.
- Ενα ημιτελές άγαλμα στο κέντρο της πόλης.



- Το καλύτερο μέρος για να αγοράσετε ζώα σε όλο το Βορρά.
- Mining camp στα νότια.
- Σπηλιές στα ανατολικά.

MOONGLOW: ΤΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΗΣ ΜΑΓΕΙΑΣ

Το Moonglow είναι νησί αλλά και η πόλη των μάγων. Εδώ θα βρείτε δύο magic shops καθώς και έναν αλχημιστή. Οσοι αναζητείτε τη γνώση πρέπει να επισκεφθείτε το Lycaeum (όνομα, ε;) στα βορειοδυτικά του νησιού. Θα βρείτε σχεδόν όλα τα βιβλία της περιοχής.

Στα ανατολικά του νησιού υπάρχει ένα γιγάντιο τηλεσκόπιο, το οποίο όμως δεν λειτουργεί.

Εδώ έρχεστε μέσω της moongate ή με πλοίο/βάρκα.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:
- Moongate νότια από την κυρίως πόλη.
- Νεκροταφείο στα νότια του νησιού.
- Ζωολογικός κήπος στα νότια του νησιού.
- Το Lycaeum στα βορειοδυτικά του νησιού.
- Ενα τηλεσκόπιο στα ανατολικά του νησιού.
- Ενα μικρός hedge λαβύρινθος στην κεντρική πόλη.
- Teleporters πολύ στρατηγικά τοποθετημένες στην περιφέρεια του νησιού.

NUJEL'M

Αλλο ένα νησί, και μάλιστα από τα ωραιότερα όλου του βασιλείου.

Ουσιαστικά είναι όλο μία πόλη με ισχυρή κοινωνική δια-

ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ



Ocllo



Serpent's Hold



Trinsic



Skara Brae

Ultima On Line

στρωμάτωση, πλούσιους και φτωχούς.

Στα βορειοδυτικά της πόλης-νησί υπάρχουν combat και magic shops, που άλλωστε ενδιαφέρουν τους περισσότερους παίκτες. Στο Nujel'm έρχεστε μόνο με βάρκα/πλοίο.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Σκακιέρα στα νότια της πόλης.
- Guillotine (!) στα νότια της πόλης.
- Καταστήματα στα βορειοδυτικά της πόλης.
- Παλάτι στο κέντρο της πόλης.

OCLLO

Αλλο ένα νησί, από τα καλύτερα μέρη αν θέλετε να κτίσετε ένα σπίτι. Το μεγαλύτερο μέρος του νησιού είναι άδειο, εκτός από μία μικρή πόλη στα ανατολικά.

Ιδανικό μέρος για όσους -σαν κι εμένα- αναζητούν να αποτραβηχτούν από τα εγκόσμια.

Εδώ λέγεται ότι είναι η είσοδος για το dungeon Doom, αλλά -από ό,τι ξέρω- μέχρι στιγμής δεν έχει βρεθεί ακόμη. (Αλλες φήμες αναφέρουν ότι τελικά το συγκεκριμένο dungeon δεν υπάρχει.)

Θεωρείται από τα καλύτερα μέρη για βάρδους.

Το Ocllo μπορείτε να επισκεφθείτε μόνο με πλοίο/βάρκα.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Φάρμες στο ανατολικό μέρος του νησιού.
- Η μεγάλη Ακαδημία Μουσικής.

SERPENT'S HOLD:

Το Serpent's Hold είναι ένα από τα καλύτερα μέρη για πολεμιστές. Η πόλη στο βόρειο μέρος του νησιού είναι περιστοιχισμένη από φυσικούς τοίχους.

ΟΙ ΠΟΛΕΙΣ ΤΗΣ BRITANNIA

Πόλη	Dungeon	Shrine	Κέντρο της πόλης	Πρόσβαση με πλοίο
Britain	Despise	Compassion	0°36'N 12°47'E	Οχι
Buccaneer's Den			47°10'S 96°34'E	Ναι
Cove			36°11'N 64°48'E	Οχι
Jhelom	Destard	Valor	186°19'S 4°55'E	Οχι (Moongate)
Magincia	Doom	Humility	47°10'S 167°24'E	Οχι (Moongate)
Minoc	Covetous	Sacrifice	100°24'N 81°57'E	Οχι
Moonglow	Deceit	Honesty	44°11'N 219°8'E	Οχι (Moongate)
Nujel'm			33°38'N 168°32'E	Ναι
Ocllo			82°18'S 163°28'E	Ναι
Serpent's Hold			157°30'S 116°14'E	Ναι
Skara Brae	Hythloth	Spirituality	48°34'S 49°37'W	Οχι (Moongate)
Trinsic	Shame	Honor	101°17'S 41°28'E	Οχι
Vesper			73°0'N 111°11'E	Οχι
Wind			(Underground)	Οχι
Yew	Wrong	Justice	55°26'N 55°14'W	Οχι

ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ


Britain


Buccaneer's Den

ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ





Jhelom

Cove

Στα νησιά υπάρχει ένα από τα μεγαλύτερα σιδηρουργεία, με δύο φούρνους και δύο αμόνια. Το πρόβλημα είναι ότι το μετάλλευμα (ore) είναι πολύ σπάνιο στα δύο νησιά που συγκροτούν το Serpent's Hold. Οσοι όμως διαθέτουν πλοίο/βάρκα μπορούν να κάνουν μία πολύ καλή ζωή στο μέρος αυτό. Πάνω σε αυτά τα δύο νησιά υπάρχουν σχεδόν όλα τα είδη των μαγαζιών. Σημειώστε ότι είναι από τα καλύτερα μέρη για όσους ενδιαφέρονται για την εκπαίδευση ζώων, αφού υπάρχουν στάβλοι, αλλά και για όσους κλέφτες είναι διατεθειμένοι να ριψοκινδυνεύσουν παραβιάζοντας τα κλειδωμένα chests και crates που υπάρχουν ειδικά στα battlements.

Στο Serpent's Hold μπορείτε να έρθετε μόνο με βάρκα/πλοίο.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Μικρές ορεινές περιοχές στο βορινό νησί που έχουν μετάλλευμα (ore).
- Στάβλοι στο νότιο νησί.
- Κλειδωμένα chests και crates που περιέχουν όπλα και πανοπλίες στις πολεμίστρες.
- Μία πολύ εντυπωσιακή γέφυρα που συνδέει τα δύο νησιά.
- Training dummies στο βορινό νησί.

SKARA BRAE

Από τις πιο ονομαστές πόλεις στην ιστορία των RPGs και όχι μόνο, αφού η Skara Brae αποτελεί την κυρίως πόλη/περιοχή όπου διαδραματίζεται μία από τις πιο ιστορικές σειρές στην ιστορία του χώρου, τα περίφημα και ανεπανάληπτα BARD Tales.

Στον κόσμο της Britannia είναι μία πόλη που κυριαρχείται από τους Rangers και βρίσκεται στο πιο δυτικό και αρκετά βορινό άκρο του βασιλείου.

Πολλοί χρήστες λένε ότι είναι από τα πιο φθηνά μέρη για να αγοράζετε αντικείμενα, αλλά αυτό θέλει πολύ ψάξιμο.

Στη Skara Brae μπορείτε να πάτε είτε μέσω moongate που είναι στα βόρεια του νησιού είτε με βάρκα, αλλά και με ferry από την κοντινή ακτή.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Φάρμες στην ανατολική μεριά του νησιού.
- Μεγάλος hedge λαβύρινθος στο βορειοδυτικό μέρος της πόλης.

TRINSIC

Το Trinsic είναι ένα από τα καλύτερα μέρη σε όλη την Britannia για να ξεκινήσετε. Αλλά, ακόμη και αν αρχίσετε από αλλού, να είστε σίγουροι ότι πολύ γρήγορα θα έρθετε εδώ, χάρη στη σημαντική στρατηγική θέση του.

Η πόλη περιβάλλεται σχεδόν από παντού με τείχος. Θεωρείται ως ένα από τα καλύτερα μέρη για όσους ενδιαφέρονται να κυνηγήσουν σε όλη την περιοχή που βρίσκεται στα αριστερά της πόλης.

Το Trinsic είναι ακριβώς νότια από την Britain και η πόλη διαθέτει στα νότιά της ένα moongate. Το σημαντικό είναι ότι από εδώ μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε όλα τα μέρη του Βασιλείου.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Training dummies στα βόρεια της πόλης.
- Παραλίες στα νότια της πόλης.
- Νησάκι χωρίς καταστήματα αλλά με ζώα στα δεξιά του νησιού (πάτε μέσω γέφυρας).
- Moongate έξω από τα τείχη της πόλης προς τα νοτιοδυτικά.

VESPER: Η ΒΕΝΕΤΙΑ ΤΗΣ BRITANNIA

Το Vesper είναι μία πόλη πάνω στο νερό, αφού είναι ένα ιδιόμορφο σύμπλεγμα μικρών νησιών συνδεδεμένων με γέφυρες. Εδώ θα βρείτε σχεδόν ό,τι μαγαζί θέλετε, αλλά σημειώστε ότι τα νησιά θέλουν μία μικρή χαρτογράφηση, ώστε να κινείστε με άνεση ανάμεσά τους.

Το Vesper είναι ανατολικά της Britain και νότια του Minoc. Σημειώστε ότι ανάμεσα στις Minoc και Vesper υπάρχει μία moongate.

Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Μεγάλο νεκροταφείο έξω από την πόλη.
- Πολύ κακόφημη παραλία στα νοτιοδυτικά της πό-

ULTIMA ON LINE

λης, εξαιτίας των πολλών "μονομαχιών".

WIND

Το Wind είναι στην πραγματικότητα μία "κρυμμένη" πόλη, αφού ουσιαστικά είναι κτισμένη κάτω από το έδαφος.

Η είσοδος της πόλης είναι σε έναν ορεινό λαβύρινθο βόρεια από την Britain. Για να ενεργοποιήσετε τις τηλεμεταφορές, πρέπει να έχετε πολύ υψηλό επίπεδο μαγείας. Ενα μάγος μπορεί να χρησιμοποιήσει το Gate Travel spell για να μεταφέρει την υπόλοιπη παρέα του στην πόλη.

YEW

Καταλαβαίνετε ότι πλησιάζετε στην Yew όταν αρχίσετε να βλέπετε τα μεγαλύτερα δέντρα στο παιχνίδι.

Είναι περίφημη για το πολύ καλό κρασί της. Η Yew είναι πίσω από τα βουνά, βορειοδυτικά της Britain, και έχει μία moongate στα βορειοανατολικά της. Μέρη με ιδιαίτερο ενδιαφέρον:

- Moongate στα βορειοανατολικά.
- Υπόγεια dungeons στα ανατολικά.
- Δικαστήριο στα βορειοδυτικά της περιοχής.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ & ΠΑΡΑΛΕΙΠΟΜΕΝΑ

Υπάρχει μια σειρά θεμάτων τα οποία πρέπει οπωσδήποτε

OI SHRINES

Οι shrines είναι τα μέρη όπου ανασταίνεστε (resurrected) όταν σκοτωθείτε σε κάποια μάχη, ενέδρα ή από οποιοδήποτε άλλο λόγο.

Υπάρχουν συνολικά οκτώ σε όλο το βασίλειο, σε συνδυασμό με μία μεγάλη στη μέση της πόλης της Britain. Αν δεν μπορείτε να βρείτε ένα/μία healer για να σας αναστήσει, η ανάσταση επιτυγχάνεται όταν προχωρήσετε στο σύμβολο "ankh" που υπάρχει στο κέντρο κάθε shrine.

Shrine	Dungeon	Πόλη	Mantra	Γεωγραφικό Στίγμα
Compassion	Despise	Britain	Mu	65°47'N 37°40'E
Honesty	Deceit	Moonglow	Ahm	92°58'N 156°9'W
Honor	Shame	Trinsic	Summ	167°3'S 28°3'E
Humility	Doom	Magincia	Lum	182°16'S 151°54'W
Justice	Wrong	Yew	Beh	87°10'N 1°58'W
Sacrifice	Covetous	Minoc	Cah	116°58'N 143°4'E
Spirituality	Hythloth	Skara Brae	Om	76°1'S 19°13'E
Valor	Destard	Jhelom	Ra	202°44'S 82°18'E

ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ



Magincia



Minoc

ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΣ ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ULTIMA ON LINE



ULTIMA ON LINE

να θίξουμε ώστε ο αναγνώστης να σχηματίσει μια σφαιρική άποψη για το παιχνίδι.

Στα fora της Adventure Magic (http://www.compulink.games/conf.html) αρκετοί φίλοι διαμαρτυρήθηκαν, θεωρώντας απαράδεκτη την υψηλή βαθμολογία που έδωσα στο παιχνίδι. Παρ' όλα αυτά, εξακολουθώ να έχω την ίδια γνώμη για την αξία και τη βαθμολογία του παιχνιδιού, αφού το Ultima On Line επέφερε δομική αλλαγή στα δεδομένα του Internet gaming και ως τέτοιο πρέπει να αντιμετωπιστεί. Πρόκειται για ένα project "επαναστατικού χαρακτήρα", το οποίο δεν μπορεί να αντιμετωπίζεται με συμβατικές αντιλήψεις. Γνωρίζω ότι τα ξένα περιοδικά το "έθαψαν" στην κυριολεξία, με πρώτο και καλύτερο το "Computer Gaming World" που το ανακήρυξε το χειρότερο παιχνίδι της χρονιάς (!!!) εξαιτίας των προβλημάτων που εμφανίζει στην πράξη. Ταυτόχρονα όμως αναφέρει ότι περιμένει να ξεπεραστούν τα προβλήματα αυτά, προκειμένου να λάβει το παιχνίδι τη θέση που του ανήκει... στην κορυφή. Εγώ αυτά δεν τα καταλαβαίνω. Κανένα παιχνίδι της κατηγορίας του δεν επέφερε τόσο σημαντικές αλλαγές στο

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΙΣ MOONGATES



ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ



Moonglow



Nujel'm

MOONGATES

Ενα από τα πιο βασικά βοηθήματα που έχει ένας χρήστης για να ταξιδεύει από μερικές πόλεις σε κάποιες άλλες είναι οι περίφημες moongates. Υπάρχουν συνολικά οκτώ σε όλη την Britannia και όλες βρίσκονται κοντά σε πόλεις. Η χρήση τους δεν είναι τόσο απλή όσο ίσως ακούγεται αρχικά, αλλά το να μάθετε να κινείστε μέσω αυτών αποτελεί βασικό στοιχείο του παιχνιδιού και είναι απαραίτητο σε κάθε ταξιδιώτη/adventurer.

Οι 8 αυτές moongates βρίσκονται στις εξής περιοχές:

1. Moonglow.....................(30° N - 139° W)
2. Britain.................................(32° S - 42° E)
3. Jhelom ....(170° N - 12° E)
4. Yew ....(76° N - 38° W)
5. Vesper-Minoc ....(81° N - 91° E)
6. Trinsic ....(116° S - 35° E)
7. Skara Brae.........................(38°S - 47° W)
8. Magincia.............................(45° S - 157° E)

Το πού θα πάτε μπαίνοντας σε καθεμία από αυτές εξαρτάται από τη φάση στην οποία βρίσκεται το φεγγάρι και τη στιγμή που εισέρχεστε στην πύλη.

Πιο αναλυτικά: Το φεγγάρι στην Britannia περνά από οκτώ φάσεις, κάνοντας μία πλήρη περιστροφή.

Με τη βοήθεια ενός εξάντα μπορείτε να βρείτε εύκολα τη συγκεκριμένη φάση του φεγγαριού.

Μετράτε λοιπόν, ανάλογα με τη συγκεκριμένη φάση του φεγγαριού, πόσα "βήματα" χρειάζονται από τη μία πόλη στην άλλη, με βάση την κυκλική σχέση των πόλεων που έχουν moongates.

Στο μικρότερο από τους δύο μεγάλους χάρτες, οι οποίοι δημοσιεύονται σε ειδικό "σαλόνι" στο άρθρο, φαίνεται καθαρά η "κυκλική" σχέση των πόλεων αλλά και η σχέση ανάμεσα στις φάσεις της Σελήνης και τα "βήματα" που πρέπει να κάνετε.

χώρο τα δύο τελευταία χρόνια. Ολοι τρέχουν τώρα (ακόμη και η Microsoft) για να προλάβουν τις εξελίξεις. Αυτό είναι που κρίνεις και βαθμολογείς. Τέλος πάντων...

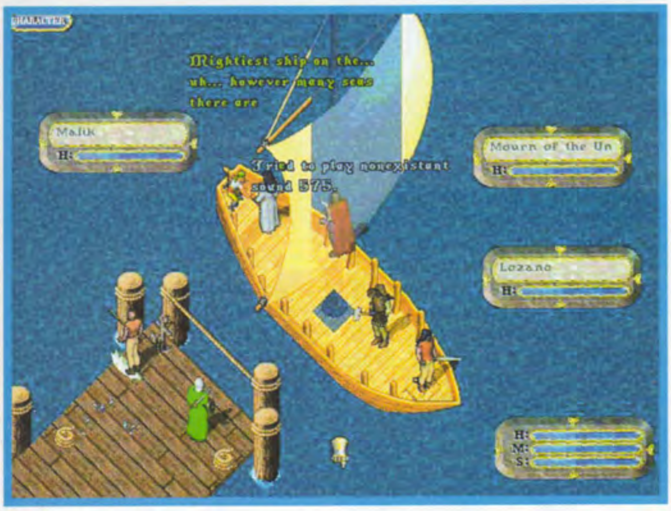
Το παιχνίδι σχεδόν από την αρχή εμφανίζει δύο σημαντικά προβλήματα, τα οποία έχουν γίνει πραγματικός εφιάλτης για τους χρήστες. Το πρώτο αφορά στο γεγονός ότι αρκετοί "δυνατοί" παίκτες επιτίθενται σε νέους χρήστες και τους σκοτώνουν αφού πρώτα τους ληστέψουν, ενώ το δεύτερο στο περίφημο πια lag.

Το πρώτο πρόβλημα ήταν ως έναν βαθμό αναμενόμενο, αφού οι σχεδιαστές του παιχνιδιού ήθελαν, και θέλουν, μερικοί χαρακτήρες να παίζουν στην πράξη το ρόλο του κακού όπως ακριβώς και στην πραγματική ζωή. Για να αποφύγεις να σε σκοτώσουν, υπάρχουν διάφορα τρικ που πρέπει να δοκιμάσεις. Πρώτα απ' όλα απόφυγε να τριγυρνάς με αστραφτερές πανοπλίες. Αντίθετα, φόρεσε πάνω από αυτές μία παλιά κάπα ώστε να μην προκαλείς την προσοχή. Εχε έτοιμα με τα macros keys μερικά βασικά spells, τα οποία να ενεργοποιούνται με το πάτημα ενός πλήκτρου. Αν σε αιφνιδιάσουν, δεν θα προλάβεις να αντιδράσεις με τα όπλα σου, ενώ με το πάτημα ενός πλήκτρου και την ενεργοποίηση του αντίστοιχου spell θα γλιτώσεις.

Φρόντισε να ανεβάσεις το strength γύρω στα 60 το συντομότερο δυνατόν. Οσο πιο ψηλό strength τόσο περισσότερα hit points, άρα και μεγαλύτερη πιθανότητα να αντέξεις σε ένα αιφνιδιαστικό χτύπημα. Μην τριγυρνάς αναζητώντας φασαρίες, φρόντιζε δε σε κάθε δύσκολη στιγμή να το βάζεις στα πόδια.

Τέλος, έλεγχε τα ονόματα των άλλων χρηστών και όπου

ULTIMA ON LINE





δεις κόκκινο όνομα (σημαίνει war mode) απομακρύνσου γρήγορα. Εμένα, πάντως, μέχρι να καταλάβω τι γίνεται με είχαν σκοτώσει τρείς φορές!

Το μεγαλύτερο όμως παράπονο όλων είναι το περίφημο lag του παιχνιδιού, που λειτουργεί σχεδόν σαν δεύτερη φύση του. Πολύ συχνά θα δεις ο χαρακτήρας σου να κάνει μόλις 2-3 βήματα το λεπτό και εσύ, μη ξέροντας τι συμβαίνει, να κάνεις κλικ με το mouse σαν τρελός. Αν μάλιστα σου τύχει πάνω σε μάχη... καληνύχτα. Για το πρόβλημα αυτό, δυστυχώς, λίγα μπορείς να κάνεις. Η καλύτερη λύση είναι να δοκιμάσεις, προτού ξεκινήσεις, με το ειδικό utility (UO Trace) τους servers του παιχνιδιού. Ωστόσο, ελάχιστοι έως τώρα έχουν θίξει το γεγονός ότι για την εν λόγω κατάσταση έχει την ευθύνη συνολικά το lag που συνοδεύει το Internet και όχι τόσο η ίδια η Origin. Η πιο πετυχημένη άποψη που έχω ακούσει αφορά στο ότι πρέπει να αποδεχθούμε ότι έχουμε να κάνουμε με ένα laggy game που παίζεται σε ένα laggy medium!!! Επισημαίνεται ότι βοηθά το παιχνίδι αν κάνεις, αν μπορείς φυσικά, το full install με τα 500MB!

Αν βρεθείς νεκρός από ένα τέτοιο lag (ιδίως αν σε πετάξει έξω και επιστρέφοντας διαπιστώσεις ότι σκοτώθηκες!!!) το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να τριγυρνάς σαν φάντασμα μέχρι να βρεις ένα healer να σε αναστήσει. Επίστρεψε εκεί όπου σκοτώθηκες και ίσως βρεις τα πράγματά σου, ίσως κάποιος φίλος να τα φυλά. Αν όμως δεν τα βρεις, πήγαινε στην τράπεζά σου, πάρε χρήματα και αγόρασε καινούρια. Δεν υπάρχει σχεδόν κανένας χαρακτήρας που να μην έχει πέσει θύμα ληστείας (το παιχνίδι σε κάνει να λατρεύεις τις τράπεζες, μια και το πιο σωστό είναι να αφήνεις ό,τι πολύτιμο έχεις εκεί)...

Σημειωτέον ότι η καλύτερη ώρα για να παίξεις το παιχνίδι, ανεξαρτήτως του πόσο καλή σύνδεση έχεις ή όχι, είναι πριν από τις 10:00 το πρωί ώρα Αμερικής (ό,τι κι αν σημαίνει κάτι τέτοιο με τις διαφορές της ώρας από μέρος σε μέρος).

Τελειώνοντας αναφέρω ένα σχόλιο του φίλου της στήλης Δημήτρη Μακρίδη:

"Πιστεύω, πάντως, ότι αξίζει τον κόπο να το δοκιμάσει κάποιος και ας μη μείνει τελικά πάνω από έναν μήνα. Θα έχει να λέει ότι πήρε μέρος σε έναν κόσμο που πολλοί θα ήθελαν να είχαν δημιουργήσει στη θέση της Origin..." ■

ΤΑ ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΤΟΥ ULTIMA ON LINE

Δύο ειδήσεις έσκασαν κυριολεκτικά σαν βόμβα στο χώρο. Τον περασμένο Δεκέμβριο η οικονομία του κόσμου του Ultima κόντεψε να καταρρεύσει. Ναι, καλά διαβάσατε. Επρόκειτο για ένα πολύ ιδιόμορφο οικονομικό κραχ, εξαιτίας ενός bug στον κώδικα του προγράμματος.

Το εν λόγω bug ανακάλυψαν 2-3 παίκτες, οι οποίοι άρχισαν να πολλαπλασιάζουν ανεξέλεγκτα τα χρήματά τους και να χτίζουν παντού... Ετσι, έκλεισαν τα πάντα, κανείς δεν μπορούσε να κινηθεί και το πρόβλημα έλαβε τεράστιες διστάσεις. Το bug είχε επισημάνει ένας beta-tester, αλλά οι προγραμματιστές της Origin δεν αντέδρασαν άμεσα διορθώνοντάς το. Γι' αυτό ακριβώς βγήκε και η ανακοίνωση ότι απαγορεύεται αυστηρά η "κατοχή και χρήση διπλασιασμένων αντικειμένων"....

Εξίσου σημαντικό ήταν το πρόβλημα που προκλήθηκε από ένα γενικό crash στους servers. Οταν οι τεχνικοί τούς "ξανασήκωσαν", δεν πρόσεξαν ότι είχε πειραχτεί ο κώδικας και ότι η συνθήκη "flag", που ήθελε τον Lord British αθάνατο, είχε καταργηθεί!

Ετσι, ένας άλλος beta-tester με γνώσεις προγραμματισμού, αντιλήφθηκε το bug και αντί να ειδοποιήσει τους υπεύθυνους για να το φτιάξουν, πήγε και με ένα χτύπημα (άλλοι λένε με ένα spell) σκότωσε τον Lord British.

Φυσικά, καταλαβαίνετε ότι έγινε χαμός, γιατί το να σκοτώσεις τον Lord British στα Ultima είναι σαν να σκοτώσεις στην πραγματική ζωή, για παράδειγμα, τον Θεό... κάτι το ΑΔΥΝΑΤΟ...

HINTS'N'TIPS

Στις σελίδες που ακολουθούν έχουμε συγκεντρώσει κόλπα, τεχνικές και συμβουλές για τα καλύτερα, πιο πρόσφατα και πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει. Αν λοιπόν υπάρχει κάποιο παιχνίδι που επιμένει να σας αντιστέκεται, ως εδώ ήταν τα ψωμιά του. Διαβάστε παρακάτω για να το "περιποιηθείτε":

του Σπύρου Παράσχη

CROC - LEGEND OF THE GOBBOS

Να κι ένα πρωτότυπο - για PC - και χαριτωμένο παιχνιδάκι που μας ήρθε από το Nintendo 64. Για να βοηθήσετε τον Croc στην αποστολή του, κάνετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τις ακόλουθες κινήσεις: Αριστερά, αριστερά, αριστερά, αριστερά, κάτω, δεξιά, δεξιά, αριστερά, αριστερά, κάτω, δεξιά, κάτω, αριστερά, πάνω, δεξιά για να μάθετε όλα τα μυστικά του παιχνιδιού.

Δεξιά, δεξιά, κάτω, πάνω, αριστερά, πάνω, πάνω, δεξιά, αριστερά, πάνω, δεξιά, δεξιά, αριστερά, πάνω, κάτω για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα.



INCUBATION

Τα turn-based παιχνίδια στρατηγικής επανέρχονται δριμύτερα και το Incubation είναι ένας από τους καλύτερους εκπροσώπους τους. Για να διευκολυνθείτε στις μάχες σας ενάντια στους Scay'Ger, χρησιμοποιήστε τους ακόλουθους κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

YOUARESTUPID, για να χρησιμοποιήσετε το super laser

BUGGEROFF, για ένα μεγάλο jump pack

GENEJONEGINGLELHON, για να αποκτήσετε έναν ειδικό χαρακτήρα

CONSTRUCTOR

Ο πρώτος... οικοδομικός simulator που εμφανίστηκε με μια πολύ πρωτότυπη διαφημιστική εκστρατεία. Αν οι αντίπαλες συντεχνίες σάς προβληματίζουν, φορτώστε την DOS έκδοση του Constructor (και όχι αυτήν των Windows) και δώστε στην οθόνη επιλογής παικτών έναν από τους ακόλουθους κωδικούς. Αν το κόλπο λειτουργήσει, τότε θα ακούσετε έναν ήχο. Με το που θα αρχίσει το παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο "C" για να ενεργοποιήσετε το cheat. Αν όλα γίνουν σωστά, θα εμφανιστεί το σύμβολο "+" δίπλα στην ημερομηνία.

build909: Πατήστε CTRL όταν χτίζετε σπίτια και θα χτιστούν αμέσως.

cadets552: Με το συνδυασμό ALT και P παίρνετε δόκιμους αστυνομικούς (Police Cadets).

complain840: Με ALT και C απενεργοποιείτε τις αγωγές-παράπονα (complaints).

estates131: Αγοράστε οποιαδήποτε περιοχή χωρίς όρια.

fences673: Χτίστε φράχτες όπου θέλετε.

gadgets337: Φτιάξτε οποιοδήποτε gadget.

gangster822: Μετατροπή των εργατών σε gangsters.

loans039: Απεριόριστο δάνειο από την τράπεζα.

speed471: Αύξηση της ταχύτητας σε παιχνίδι δικτύου.

worker902: Αγορά εργατών (τζάμπα).

SUBCULTURE

Το καινούριο παιχνίδι υποβρυχίων και εμπορίου της UbiSoft συνδύασε καταπληκτικά σύγχρονα γραφικά με στοιχεία από το παρελθόν και ξεχώρισε.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να βοηθήσετε τον Bubba να πετύχει, γράφοντας έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

kamikaze - Αυτοκτονία

tonka - Ισχυροποίηση του σκάφους (hull strength)

refill - Επαναφορά της ασπίδας στο maximum





mutant - Προστασία από τη ραδιενέργεια
billy - Αύξηση ταχύτητας
tick - Προσθήκη μετρητή ραδιενέργειας
rinse - Πρόσβαση στο επίπεδο 0
dryer - Πρόσβαση στο επίπεδο 1
cotton - Πρόσβαση στο επίπεδο 2
delicates- Πρόσβαση στο επίπεδο 3
tumble - Πρόσβαση στο επίπεδο 4
colours - Πρόσβαση στο επίπεδο 5
halfload - Πρόσβαση στο επίπεδο 6
didit - Επιτυχία στην τρέχουσα αποστολή
bedlk - Το God mode του παιχνιδιού
haveall - Πρόσβαση σε όλες τις αποστολές
wonga - Αποκτήστε χρήματα

TOMB RAIDER 2

Εντάξει. Κανείς δεν αντιλέγει ότι το Tomb Raider 2 είναι ένα εξαιρετικά διασκεδαστικό και εθιστικό παιχνίδι. Ομως, όσο καλό και να είναι, έπειτα από λίγο καταντά βαρετό το να χάνει κάποιος συνέχεια, με οποιονδήποτε από τους ευφάνταστους τρόπους έχουν σκεφτεί οι προγραμματιστές της EIDOS. Αν λοιπόν θέλετε να ξεπεράσετε τους βράχους που σας συνθλίβουν, τα τέρατα που σας καταβροχθίζουν, τις καταχθόνιες παγίδες και τους εχθρούς που παραμονεύουν σε κάθε βήμα σας, προσέξτε τις επόμενες γραμμές:

Για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο, καταρχήν ανάψτε μία φωτοβολίδα (με το πλήκτρο "/"). Στη συνέχεια, κάνετε ένα βήμα προς τα εμπρός και μετά ένα βήμα προς τα πίσω (προσοχή, περπατώντας και όχι τρέχοντας). Μετά στριφογυρίστε τη Lara τρεις φορές, είτε αριστερά είτε δεξιά και, τέλος, κάνετε ένα άλμα προς τα εμπρός. Voila! Για να αποκτήσετε όλα τα όπλα, ακολουθείτε περίπου την ίδια διαδικασία. Αναμμα φωτοβολίδας, βήμα εμπρός, βήμα πίσω, τρεις στροφές προς μια οποιαδήποτε κατεύθυνση και μετά άλμα προς τα πίσω. Καλή επιτυχία!

EXCALIBUR 2555AD

Μπράβο για τα γραφικά, κρίμα για το παιχνίδι. Αν όμως επιμένετε να ξαναφέρετε το Excalibur στην αυλή του Αρθούρου, μπορείτε να πατήσετε το ESC για να κάνετε pause. Στη συνέχεια, κρατήστε πατημένο το F12 και πατήστε μία από τις αλληλουχίες πλήκτρων που σας δίνουμε στη συνέχεια. Μόλις τελειώσετε και συνεχίσετε το παιχνίδι, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που επιβεβαιώνει ότι λειτούργησε το "κόλπο" σας.

Πάνω, πάνω, δεξιά, δεξιά, πάνω, πάνω, πάνω, πάνω: ξεκλειδώστε όλες τις πόρτες, εκτός από αυτήν που βρίσκεται στο δωμάτιο.



FORSAKEN



Το Forsaken είναι ένα από τα πιο εντυπωσιακά καινούρια παιχνίδια, που εκμεταλλεύεται στο έπακρο τις νέες τεχνολογίες στις κάρτες γραφικών. Είναι όμως και αρκετά δύσκολο, γι' αυτό η βοήθειά μας κρίνεται απαραίτητη. Γράψτε λοιπόν σε οποιοδήποτε menu έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

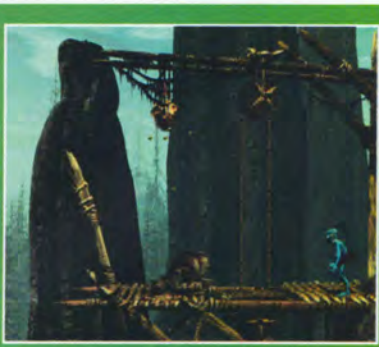
BUBBLES: Ενεργοποιεί το Cheat mode.
IAMZEUS: Το God mode του παιχνιδιού. Αν ξαναγράψετε τον κωδικό, το απενεργοποιείτε.

TEST DRIVE 4

Στην τέταρτη εμφάνισή του το Test Drive δείχνει να τα έχει καταφέρει καλύτερα. Αν θέλετε και εσείς να τα καταφέρετε, ακολουθήστε τις οδηγίες μας. Στην οθόνη όπου σώζετε τα παιχνίδια επιλέξτε τη θέση 10. Πληκτρολογήστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς και πατήστε ENTER. Σημειώστε ότι, αν παίζετε σε δίκτυο, όλοι οι παίκτες θα πρέπει να πληκτρολογήσουν τους ίδιους κωδικούς, ειδάλλως το πρόγραμμα θα κολλήσει.

SRACLLA: Πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα
LEVELLLA: Πρόσβαση σε όλες τις πίστες
NOAICARS: Απενεργοποίηση των αυτοκίνητων που ελέγχονται από το computer σε παιχνίδι σε δίκτυο
AARDVARK: Απενεργοποίηση των συγκρούσεων
ITSLATE: Απενεργοποίηση των ειδικών εφέ στις κάρτες 3Dfx
SPAZZY: Acid test drive
BANDW: Ασπρόμαυρα χρώματα
MIKTROUT: Μεγέθυνση των αυτοκινήτων
MPALMER: Σμίκρυνση των αυτοκινήτων
BIRDVIEW: Παρακολούθηση της δράσης από πάνω
CREDITZ: Δείτε ποιοι έφτιαξαν το παιχνίδι

ABE'S ODYSSEY



Ενα πολύ καλό παιχνίδι. Εξυπνο και πρωτότυπο, θα σας διασκεδάσει, αλλά πολύ εύκολα μπορεί να σας κάνει να χάσετε την υπομονή σας. Διατηρήστε την και ακολουθήστε τις οδηγίες μας:

Για να δείτε όλα τα αποσπάσματα videos, πηγαίνετε στο κεντρικό menu, κρατήστε πατημένο το shift και μετά τα πλήκτρα: πάνω, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, κάτω. Για να επιλέξετε ένα οποιοδήποτε επίπεδο, κρατήστε πατημένο το shift και στη συνέχεια: κάτω, δεξιά, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, αριστερά, πάνω.

Πάνω, πάνω, πάνω, αριστερά, αριστερά, αριστερά, αριστερά, αριστερά: πλήρης ενέργεια.

Πάνω, πάνω, αριστερά, αριστερά, δεξιά, δεξιά, αριστερά, αριστερά: μέγιστη ισχύς στο σπαθί.

Αριστερά, δεξιά, αριστερά, πάνω, δεξιά, πάνω, πάνω, πάνω: προχωρήστε στο επόμενο επίπεδο.

DARK EARTH

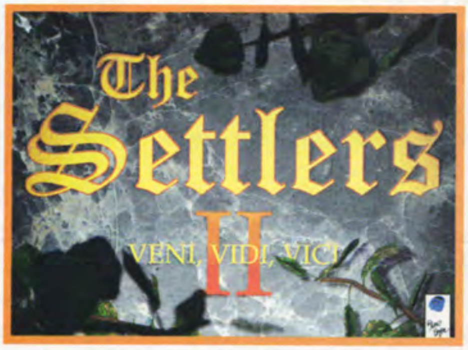
Ενα παιχνίδι της Microprose είναι σχεδόν πάντα αξιόλογο, ιδίως αν βασίζεται στο πρότυπο του ιστορικού Alone In The Dark. Για να βοηθήσετε αποτελεσματικότερα τον Arkhan στις περιπέτειές του, αρκεί να πατήσετε το "P" για να σταματήσετε το παιχνίδι, να γράψετε "FORTYTWO" και να πατήσετε "Enter". Αν όλα πήγαν καλά, τότε το κείμενο "Easy Mode On" θα πρέπει να εμφανιστεί. Τώρα μπορείτε να γράψετε τα εξής:

Ctrl και D: Αναπλήρωση της ενέργειας του Arkhan
D: Μείωση της ενέργειας του αντιπάλου στη μάχη
dwarf: Σμίκρυνση του ήρωα
baffe: Χέρια Vrancovic
bigfoot: Πόδια Vrancovic
bighead: Υδροκεφαλισμός
normal: Επαναφορά στον κανονικό ήρωα
muchbetter: Αυτό δείτε το μόνοι σας





SETTLERS II



Αλλη μια καλή στιγμή για την Blue Byte ήταν το Settlers 2, το οποίο ικανοποιούσε τη μεγαλομανία σας δίνοντάς σας την ευκαιρία να κατευθύνετε εκατοντάδες μικρά ανθρωπάκια. Αν οι διοικητικές ικανότητές σας δεν αρκούν, μπορείτε να γράψετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τη λέξη THUNDER. Στη συνέχεια με ALT-1 έως και ALT-6 θα επιταχύνετε όλες τις διαδικασίες. Επίσης, με το ALT-6 οι άνθρωποί σας θα είναι αόρατοι όταν θα κινούνται στους δρόμους και ο χρόνος που θα χρειάζεστε για να χτίσετε ένα κτίριο θα είναι περίπου τρία δευτερόλεπτα. Τέλος, με ALT-7 μπορείτε να δείτε όλο το χάρτη. Σημειώστε ότι σε κάποιες εκδόσεις του παιχνιδιού, αντί για Thunder θα πρέπει να γράψετε τη λέξη Winter, για να ενεργοποιήσετε το cheat.

SEVEN KINGDOMS

Μετά το Capitalism Plus, η Enlight Software εδραιώνει τη θέση της ως ποιοτική εταιρία κατασκευής παιχνιδιών στρατηγικής. Για να κατακτήσετε ευκολότερα τον κόσμο, ακολουθήστε κατά byte τις ακόλουθες οδηγίες: Ενεργοποιήστε το Cheat mode γράφοντας





"!!!@@@###" (χωρίς τα εισαγωγικά). Τώρα πλέον χρησιμοποιήστε τα εξής πλήκτρα:

C: Μια ευγενική εισφορά $1.000.

\\: Τα αποθέματά σας σε τροφή αυξάνονται κατά 1.000 μονάδες.

T: Πρόσβαση σε όλες τις τεχνολογικές γνώσεις.

M: Τα αποκαλυπτήρια του χάρτη.

;: Αύξηση του πολιτισμού μιας πόλης. Οι καινούριοι κάτοικοι θα είναι τυχαίας εθνικότητας.

=: Αύξηση των πόντων προσευχής (prayer points) στην επιλεγμένη Seat of Power.

B: Αμεση περάτωση της κατασκευής του επιλεγμένου κτιρίου.

U: Ο βασιλιάς σας γίνεται αθάνατος. God save the king!

Z: Ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση με κάθε πάτημα της γρήγορης κατασκευής κτιρίων.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Ενα παιχνίδι που μας έρχεται από τις κονσόλες και εκφράζει μια διαφορετική νοοτροπία σε σχέση με τα RPGs που συναντάμε στους υπολογιστές μας. Για να βοηθήσετε τον Kain στις σκοτεινές αναζητήσεις του, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε τους ακόλουθους συνδυασμούς πλήκτρων:

Για επαναφορά της ενέργειας στο maximum: πάνω, δεξιά, attack, action, πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά.

Για πλήρη μαγική ενέργεια: δεξιά, δεξιά, attack, action, πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά.





G-POLICE

Η δράση είναι άφθονη αλλά και πολύ δύσκολη μερικές φορές σε αυτήν την επιτυχημένη μείξη shoot'em up και εξομοιωτή πτήσης από τη Psygnosis. Για να κάνετε τα πράγματα ευκολότερα αλλά και πιο διασκεδαστικά, χρησιμοποιήστε τους ακόλουθους κωδικούς στο κεντρικό menu:

WOOWOO: Δαιμονισμένες σειρήνες

BENIHILL: Αυτοκίνητα τύπου... Benny Hill!

PANTALON: Ολες οι κρυφές αποστολές (στο Training menu)

STATTOE: Πληροφόρηση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

DOOBIES: Ατέλειωτη ασπίδα

MRTICKY: Απειρα όπλα

Σημειώστε ότι, χρησιμοποιώντας τους δύο τελευταίους κω-



GRAND THEFT AUTO

Σίγουρα το Grand Theft Auto δεν είναι το πιο politically correct παιχνίδι. Μάλλον σε λίγο καιρό θα το δούμε και αυτό να ποζάρει στις ειδήσεις των 21:00. Μέχρι τότε, εσείς μπορείτε να δώσετε στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων τους ακόλουθους κωδικούς αντί για το όνομά σας:

itstantrum: Απειρες ζωές.

6031769: Μια από τα ίδια.

suckmyrocket: Ολα τα όπλα και οι ασπίδες, καθώς και ελευθέρας για να βγαίνετε από τη φυλακή!

buckfast: Αποκτήστε όλα τα όπλα (πατήστε το * στο αριθμητικό πληκτρολόγιο).

itsgallus: Πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα.

nineinarow: Ομοίως πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα.

super well: Και με αυτό τον τρόπο μπορείτε να δείτε όλα τα επίπεδα.

iamthelaw: Αποχή της αστυνομίας. Δράστε ελεύθεροι.

stevesmates: Πάλι παιχνίδι χωρίς αστυνομία.

itcouldbeyou: 999.999.999 πόντοι δώρο.

hate machine: Αυξήστε τις επιδόσεις σας.

porkcharsui: Το Diagnostic mode του παιχνιδιού

BETRAYAL AT KRONDOR

Αυτό το παλιό παιχνιδάκι της Sierra, το οποίο είχαμε συμπεριλάβει σε ένα συνοδευτικό CD του "PC Master", είναι πολύ ενδιαφέρον αλλά και δύσκολο. Για να ξεπεράσετε τις δυσκολίες του, ακολουθήστε τις εξής οδηγίες: Στο Overhead View του παιχνιδιού πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα δεξί ALT+δεξί SHIFT+~ για περίπου 2 δευτερόλεπτα. Στην οθόνη θα εμφανιστεί ένα κιβώτιο, στην κλειδαριά του οποίου θα πρέπει να δώσετε έναν κωδικό, ανάλογα με το κεφάλαιο όπου βρίσκεστε. Οι κωδικοί είναι οι εξής:

Κεφάλαιο	Κωδικός	Κεφάλαιο	Κωδικός
1	6478	5	5052
2	9216	6	0680
3	7702	7	0194
4	2132	8	4743
		9	9995

Μόλις δώσετε τον κωδικό, θα μεταφερθείτε στο cheat central, όπου θα έχετε την ευκαιρία να θεραπεύσετε όλους τους χαρακτήρες ή να πάρετε όλα τα αντικείμενα που έχουν σημασία για την ολοκλήρωση του κεφαλαίου.

δικούς, δεν μπορείτε να περάσετε στην επόμενη αποστολή.

MOTO RACER

Πρόκειται για τον αναμφισβήτητο -μέχρι στιγμής- βασιλιά των αγωνιστικών παιχνιδιών με μοτοσικλέτες στους υπολογιστές, αν και το επερχόμενο Redline Racer φαντάζει απειλητικό. Εντυπωσιακά γραφικά με υποστήριξη για 3D επιτάχυνση, φρενήρης ταχύτητα και έντονος συναγωνισμός είναι τα συστατικά της πολύ επιτυχημένης συνταγής της EA. Αν θέλετε να διευρύνετε τους ορίζοντές σας στο παιχνίδι, δώστε τους ακόλουθους κωδικούς αντί για όνομα. Αν το cheat λειτουργήσει, τότε το παιχνίδι θα σας ξαναζητήσει να γράψετε το όνομά σας, το κανονικό αυτήν τη φορά.



cdnalsi: Πρόσβαση σε όλες τις διαδρομές.

ctekcop: Pocket mode το ονομάζει η EA και σας επιτρέπει να οδηγήσετε μηχανές μινιατούρες.

ARMORED FIST 2



Ο πόλεμος ποτέ δεν είναι εύκολη υπόθεση, ακόμα κι αν έχεις στη διάθεσή σου το πιο προηγμένο άρμα μάχης των ΗΠΑ.

Ο λόγος βέβαια για το Armored Fist II της Novalogic που έχει δυσκολέψει πολλούς φίλους των στρατιωτικών εξομοιώσεων. Για να κάνετε τα πράγματα ευκολότερα, πατήστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το πλήκτρο Backspace και πληκτρολογήστε "kyle" (άνευ εισαγωγικών), για να έχετε στη διάθεσή σας όλα τα όπλα, καύσιμα και ένα αγρατσούνιστο tank.

PANDEMONIUM 2

Η Lara Croft δεν είναι η μόνη πρωταγωνίστρια ηλεκτρονικών παιχνιδιών που χαλά κόσμο με την... χμ... πληθωρικότητά της. Η Nikki του Pandemonium 2 έχει ισάξιες, αν όχι υψηλότερες, επιδόσεις στο ζήτημα. Πέρα από την ηρωίδα του, όμως, το Pandemonium 2 είναι ένα πολύ καλό platform παιχνίδι, που σίγουρα θα έχει απασχολήσει αρκετούς από εσάς. Στη συνέχεια θα βρείτε ορισμένα cheats, τα οποία θα εισαγάγετε στην οθόνη ορισμού κωδικών (passwords).

NEVERDIE: Οδεύετε προς την αθανασία

IMMORTAL: Παίρνετε 31 ζωές (Αλλη μία και "καίγεστε"!)

HORMONES: Πλήρης αναπλήρωση της ενέργειας

MAKMYDAY: Πρόσβαση σε όπλα

GETACCES ή OCMCKKEJ: Επιλογή επιπέδων

SKATBORD: Mode υψηλής ταχύτητας

GENETICS: Μεταλλαγμένα(!) γραφικά

ACIDDUDE: Παρδαλά γραφικά

JUSTKIDN: Τέρατα που συνεχώς ξαναγεννιούνται

Εκτός από αυτούς τους κωδικούς, για ζαβολιάρηδες βέβαια, υπάρχουν και οι κωδικοί των επιπέδων:





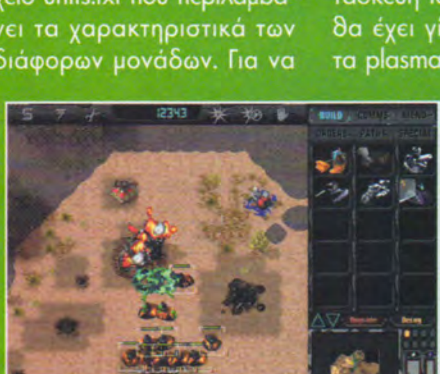


emiagcai: Ice Prison
omaccbai: Zorrscha's Lab
faiagcbi: Hot Pants
fekagcca: Stan's The Man
lgbfiice: Oyster Desoyster
lmbbiiee: Puzzle Wood
iebbiigf: Temple Of Nori
knbbiiai: Egg! Egg!
lgbjiici: Huevos Libertad!
lobjiiei: Pipe Hous
igbjiigj: Hate Tank
ffcagccc: Fantabulous
fhcagcck: Mr Schneobelen
fjkegcdc: Collide O Scope
flkegcdk: The Zoul Train
adikbiib: Lick The Toad
admibiid: The Bitter End
maeccbej: Rub The Buddha

DARK REIGN



Στη μάχη για τον καλύτερο συνεχιστή της δόξας του Red Alert, το Dark Reign φαίνεται να έχει αρκετά όπλα για να επικρατήσει, αν και ο ανταγωνισμός είναι σκληρός. Στα ξεχωριστά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού συγκαταλέγεται η έλλειψη ενός Cheat mode. Ετσι, για να κάνετε τις ζαβολιές σας θα πρέπει να καταφύγετε σε έναν text editor. Εντοπίστε τον κατάλογο του παιχνιδιού (π.χ. c:\darkreign) και μέσα από αυτόν μπείτε στον κατάλογο \dark\deftxt. Εκεί υπάρχει το αρχείο units.txt που περιλαμβάνει τα χαρακτηριστικά των διάφορων μονάδων. Για να αλλάξετε, για παράδειγμα, την ισχύ του Freedom Guard, θα πρέπει να βρείτε το τμήμα του αρχείου που το αναφέρει και στη συνέχεια να πάτε εκεί όπου γράφει "Setstrength". Γράψτε δίπλα μια υψηλή τιμή, για παράδειγμα 500, σώστε και τρέξτε το παιχνίδι. Τώρα το πιο φθηνό και γρήγορο στην κατασκευή tank που διαθέτετε θα έχει γίνει ισοδύναμο με τα plasma tanks των αντιπάλων. Με λίγους πειραματισμούς και μεταβολές στο αρχείο units.txt θα μπορέσετε να αλλάξετε εντελώς την ισορροπία των δυνάμεων στο Dark Reign.



FROGGER 3D

Το θρυλικό βατραχάκι έβαλε τα καλά του, έγινε τρισδιάστατο και επέστρεψε, προκαλώντας νοσταλγία σε δεκάδες παίκτες, οι οποίοι το είχαν ταΐσει αφειδώς στα ηλεκτρονικά των αρχών του '80. Αν τα βρίσκετε σκούρα στο Frogger 3D, μπορείτε να πατήσετε το ESC κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να πληκτρολογήσετε τους ακόλουθους κωδικούς (μαζί με τα κενά):

NO MORE ROAD SPLATS: Απειρα βατράχια για ξόδεμα
SHOW ME MORE ZONES PLEASE: Πρόσβαση σε όλες τις ζώνες
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME: Πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

Μερικά cheats για το κορυφαίο παιχνίδι στρατηγικής της New World Computing. Κατά τη διάρκεια της μάχης, λοιπόν, γράψτε τους ακόλουθους κωδικούς:

911, για να κερδίσετε το σενάριο
32167, για να αποκτήσετε 5 black dragons
8675309, για να αποκαλύψετε ολόκληρο το χάρτη
1911, για να δείτε το τελευταίο campaign σενάριο
101111, για να αποκτήσετε χρυσάφι
899101, για να αποκτήσετε διαμάντια
844691, για να αποκτήσετε μετάλλευμα
844690, για να αποκτήσετε κρυστάλλους

ANDRETTI RACING

Αλλο ένας αγωνιστικό παιχνίδι νέας γενιάς, το οποίο υποστηρίζει τις σύγχρονες κάρτες γραφικών, διαθέτει πληθώρα επιλογών και σας επιτρέπει να δοκιμάσετε την τύχη σας οδηγώντας ένα μονοθέσιο με 300χλμ./ώρα. Αν τα αυτοκίνητα που το Andretti Racing σας επιτρέπει να ελέγξετε δεν σας

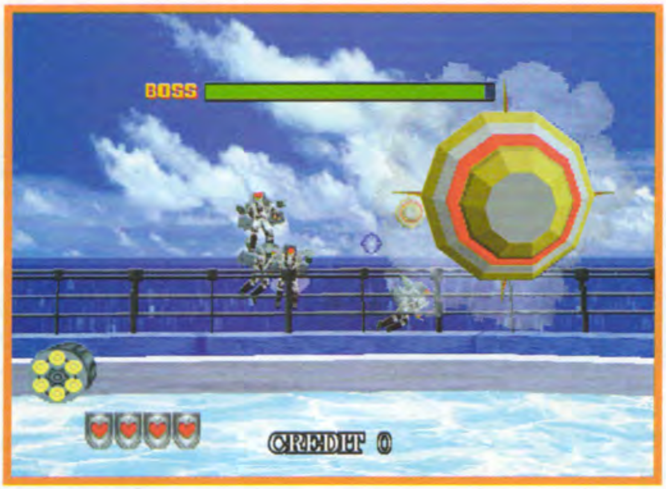




φθάνουν, επιλέξτε Begin Career από το αρχικό menu και δώστε ένα από τα ακόλουθα ονόματα:

CHAO BROS, για να παίξετε με αυτοκίνητα Indy

PEACEFUL OCEAN, για κάτι λιγότερο εκκεντρικό



VIRTUA COP 2

Οσο καλή κι αν ήταν η προσπάθεια της Sega με το Virtua Cop, το παιχνίδι υπέφερε από την έλλειψη του πιστολιού που διέθετε η coin-op έκδοση. Χωρίς αυτό, ήταν σαν να παίζεις ένα διαφορετικό παιχνίδι. Πάντως, αν και με το ταπεινό πιστολάκι σας διασκεδάσατε πυροβολώντας τους κακούς, με το ακόλουθο κολπάκι μπορείτε να αποκτήσετε δύο επιπλέον επιλογές για τα settings του παιχνιδιού (ενεργοποιούνται με το F6):



Πηγαίνετε στο directory του παιχνιδιού και ανοίξτε το αρχείο vcop2.ini. Μεταβείτε στη γραμμή που γράφει "GameSettings" και κάτω από αυτήν γράψτε τη φράση "Extra=2" (χωρίς τα εισαγωγικά). Αυτό ήταν!

Πηγαίνετε να δείτε τις δύο νέες επιλογές που προστέθηκαν. Α, μην ξεχάσετε να διαβάσετε στο Help αρχείο του παιχνιδιού στο τέλος της ενότητας Virtua Cop 2/Others/Gameplay Advice, για να μάθετε πού θα βρείτε τα όπλα.

MAGESLAYER



Η Raven, ως νέος Δρ Φρανκενστάιν, προσπάθησε να ξαναδώσει ζωή στο Gauntlet, αλλά δεν τα κατάφερε και πολύ καλά. Αν πάντως έχετε το παιχνίδι και τα βρίσκετε σκούρα, αρκεί να πατήσετε το πλήκτρο "~" και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί να γράψτε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:

impulse 11: Γίνεστε άτρωτοι.

ode to jack: Σκοτώνετε όλους τους εχθρούς σας.

impulse 10: Ισχυρή μαγική επίθεση.

fly: Τώρα πια μπορείτε, πατώντας το πλήκτρο για άλμα, να πετάξετε!

dir maps: Κατάλογος των διαθέσιμων επιπέδων.

map #: Στη θέση του "#" γράψτε το όνομα ενός επιπέδου, για να μεταφερθείτε αμέσως εκεί.

noclip: Κάνετε τον ήρωά σας να περνά μέσα από τοίχους. Ξαναγράψτε το για να επαναφέρετε την κανονική κατάσταση.

impulse 43: Αυτοκτονία.

impulse 69: Και μια εναλλακτική αυτοκτονία, αν δε σας άρεσε η προηγούμενη.

STREETS OF SIMCITY

Η σύλληψη της ιδέας στην οποία στηρίζεται το Streets of SimCity ήταν σίγουρα πολύ πρωτότυπη και μεγαλεπήβολη, αλλά η εφαρμογή της δεν μας έδωσε κάποιο καλό παιχνίδι. Αν πάντως δεν συμμερίζεστε αυτήν τη γνώμη και παίζετε με τη νέα δημιουργία της Maxis, τότε φροντίστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να πατήσετε τα πλήκτρα CTRL+ALT+X και στη συνέχεια να δώσετε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

beefcake beefcake: Αποκτήστε όλα τα όπλα γεμάτα πυρομαχικά

lock and load: Αναπληρώστε τα πυρομαχικά σας

moon: Ρυθμίστε τη βαρύτητα όπως είναι στη Σελήνη

mars: Ρυθμίστε τη βαρύτητα όπως είναι στον Αρη

earth: Ρυθμίστε τη βαρύτητα όπως είναι στη Γη

jupiter: Ρυθμίστε τη βαρύτητα όπως είναι στον Δία

mr fabulous: Αποκτήστε ένα σικ όχημα

im back: Επισκευάστε τις ζημιές του οχήματός σας

cruise control: Ενεργοποιεί το Cruise Control

sampo: Σας δίνει 999.999 δολάρια (ούτε καν ένα εκατομμύριο)

HEAVY GEAR

Η Activision εμφανίζεται τόσο δραστήρια όσο και φιλόδοξη τον τελευταίο καιρό. Το Heavy Gear, παρ' ότι δεν αποτέλεσε τίποτα ιδιαίτερα συναρπαστικό και σίγουρα δεν διεκδίκησε τις δάφνες πρωτοτυπίας του Battlezone, εντούτοις ήταν μια ενδιαφέρουσα κυκλοφορία. Για να διευκολύνετε κάπως τις αποστολές σας στο δρόμο προς τη δόξα, πατήστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα πλήκτρα CTRL-ALT-SHIFT και γράψτε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

bedouinprince: Γίνεστε άτρωτος.

checkmatein2: Αμεση ολοκλήρωση της αποστολής.

hesbackandhesgotagun: Απειρα πυρομαχικά - τέρμα η οικονομία!

deplikespudding: Ενας εναλλακτικός τρόπος να κοιτάτε τριγύρω, πατώντας το CTRL και τα βελάκια του πληκτρολογίου.

RED ALERT

Το Red Alert, παρά τα χρονάκια του, έχει ακόμη φανατικούς φίλους. Πολλά είναι τα γράμματα και τα μηνύματα που λαμβάνουμε και μας ζητάνε να δημοσιεύσουμε κάποιο cheat για το παιχνίδι αυτό. Δυστυχώς θα απογοητεύσουμε όσους μας έγραψαν, γιατί η Westwood αποφάσισε να μην εξοπλίσει το δημιούργημά της με κάποιο Cheat mode, θεωρώντας ότι μια τέτοια επιλογή θα μείωνε μακροχρόνια το ενδιαφέρον των παικτών. Αν κρίνουμε από την επιτυχία του Red Alert, ίσως και να είχε δίκιο. Παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι έχει ένα bug που σας επιτρέπει να ρίξετε χειροβομβίδες σε οποιοδήποτε μέρος του χάρτη κι έτσι να επιτεθείτε στους εχθρούς σας από





απόσταση ασφάλειας. Για να το εκμεταλλευτείτε, θα πρέπει να έχετε πολύ καλό συγχρονισμό και να ακολουθήσετε τις εξής οδηγίες:

Μαζέψτε μια ομάδα από 10-15 στρατιώτες και οδηγήστε τους σε έναν ανοικτό χώρο, μακριά από τα κτίρια και τις άλλες μονάδες σας. Σημαδέψτε το έδαφος σε απόσταση περίπου δύο τετραγώνων μπροστά τους, για να ρίξετε χειροβομβίδα. Οι στρατιώτες σας θα φέρουν το χέρι τους προς τα πίσω, έτοιμοι να εκτελέσουν την εντολή σας. Εκείνη τη στιγμή θα πρέπει να σημαδέψετε ένα εχθρικό κτίριο στην άλλη πλευρά του χάρτη. Αν το κάνετε την κατάλληλη στιγμή, οι χειροβομβίδες θα φτάσουν σε αυτό το κτίριο, διασχίζοντας μια τεράστια απόσταση.

EXTREME ASSAULT

Η γερμανική Blue Byte είναι μια εταιρία που σχεδόν ποτέ δεν έχει κυκλοφορήσει κάποιο κακό παιχνίδι. Το Extreme Assault δεν παραβιάζει αυτή την αρχή, αφού αποτελεί ένα από τα πιο ενδιαφέροντα τρισδιάστατα shoot'em up. Αν η δυσκολία του παιχνιδιού σάς προβληματίζει, μπορείτε να γράψετε "oh dear" (χωρίς τα εισαγωγικά) στο κεντρικό menu, για να ενεργοποιήσετε τα ακόλουθα cheats κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

ALT-1: Ανανέωση των πυρομαχικών

ALT-2: Αναβάθμιση του τρέχοντος όπλου

ALT-3: Ανανέωση της ενέργειας

ALT-4: Γίνεστε άτρωτοι

ALT-6: Ολοκληρώστε την τρέχουσα αποστολή

ALT-7: Απενεργοποίηση των εχθρών (είναι περιττοί, πώς να το κάνουμε)

ALT-8: Μπείτε σε Helicopter mode

ALT-9: Μπείτε σε Tank mode ■

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΩΝ WINDOWS

Κατά έναν περίεργο τρόπο, υπάρχουν μερικοί άνθρωποι που επιμένουν να αγνοούν όλα τα σύγχρονα παιχνίδια με τα τρομερά τεχνικά χαρακτηριστικά και προτιμούν να περνάνε την ώρα τους με τα απλοϊκά παιχνίδια που έρχονται μαζί με τα Windows 95, το Solitaire, το Freecell και το Minesweeper. Μπορεί να μην τους καταλαβαίνουμε, αλλά επειδή έχουν και αυτοί ψυχή, θα τους πούμε μερικά κόλπα για να τα βγάζουν πέρα στα δύσκολα.

Freecell: Αν πατήσετε ταυτόχρονα τα πλήκτρα CTRL, SHIFT και F10, θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο διαλόγου με τις επιλογές Abort, Retry και Ignore. Για να κερδίσετε το παιχνίδι, επιλέξτε Abort και κάνετε μια οποιαδήποτε κίνηση. Αν επιλέξετε το Retry, θα έχετε το ακριβώς αντίθετο αποτέλεσμα, δηλαδή θα χάσετε όποια κίνηση κι αν κάνετε, ενώ με το Ignore εγκαταλείπετε το πλαίσιο.

Minesweeper: Ξεκινήστε ένα παιχνίδι και πατήστε ταυτόχρονα τα δύο κουμπιά του συμπαθούς τρωκτικού σας. Στη συνέχεια πατήστε το ESC και ο χρόνος θα σταματήσει. Μπορείτε πλέον με την άνεσή σας να σχεδιάσετε τις κινήσεις σας, για να φθάσετε σε αξιοζήλευτα ρεκόρ.

Solitaire: Αν έχετε επιλέξει να τραβάτε τρεις κάρτες κάθε φορά από την τράπουλα και η πασιέντσα δεν σας βγαίνει, μπορείτε να πατήσετε τα πλήκτρα CTRL, SHIFT και ALT ταυτόχρονα και να κάνετε κλικ στην τράπουλα, για να τραβήξετε ένα φύλο. Τώρα βέβαια, το γιατί να θέλετε να κλέψετε σε μια τόσο μοναχική υπόθεση όσο μια πασιέντσα μού διαφεύγει, αλλά άβυσσος η ψυχή του ανθρώπου.

ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΣ ΣΤΑ... GAMES!

Κάπου εδώ, φίλοι μας, τελειώνει αυτή η ειδική έκδοση του "PC Master", που ελπίζουμε να σας άφησε ικανοποιημένους με την πληθώρα και την ποικιλία των τίτλων που περιείχε, φιλοδοξώντας να καλύψει ακόμα και τον πιο απαιτητικό gamer, ο οποίος θέλει να μάθει κάθε μυστικό του αγαπημένου του παιχνιδιού.

Προσωπικά πιστεύω πως δύσκολα θα μπορέσετε να βρείτε αλλού έναν οδηγό τόσο ολοκληρωμένο και πλήρη όσο αυτός που μόλις διαβάσατε, για τη δημιουργία του οποίου δούλεψαν δεκάδες άνθρωποι για περισσότερους από τρεις μήνες. Οσοι από εσάς είστε τακτικοί αναγνώστες του "PC Master" ασφαλώς θα θυμάστε πως το "PC Games" αρχικά είχε ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορήσει την περίοδο του Πάσχα. Ωστόσο, επειδή επιθυμία μας ήταν να σας δώσουμε κάτι άρτιο από κάθε άποψη, προτιμήσαμε να καθυστερήσουμε λίγο την κυκλοφορία του - πιστεύουμε όμως πως το τελικό αποτέλεσμα δικαίωσε την απόφασή μας. Φυσικά, τελικοί κριτές είστε εσείς και μόνο. Μη μείνετε λοιπόν σιωπηλοί, αλλά πληροφορήστε μας αν το "PC Games" σας άρεσε. Γράψτε μας τις προτάσεις και τις τυχόν παρατηρήσεις σας και να είστε σίγουροι πως, αν το θέλετε βέβαια κι εσείς, θα... το ξανακάνουμε!

Ωρα λοιπόν να σας αποχαιρετήσουμε. Δεν ξέρω πόσοι από εσάς θα προτιμήσετε να παίξετε το παιχνίδι που σας παιδεύει τον τελευταίο καιρό συντροφιά με το "PC Games" ή να παρακολουθήσετε έναν αγώνα για το μεγάλο τρόπαιο του Mundial με την παρέα σας. Πάντως εμείς σας ευχόμαστε να είστε με τη σειρά σας πάντοτε τροπαιούχοι, τόσο στα αγαπημένα σας παιχνίδια όσο και στη ζωή.

The game is always afoot!

Βαγγέλης Κράτσας

